

VIDEO

GAMES

N64

Live aus Tokio:
SPACEWORLD
10 Seiten
Nintendo Messe

- ★ Nintendos Disk Drive
- ★ Zelda 64
- ★ Yoshi's Story
- ★ F-Zero 64

N64

Endlich ein Volltreffer?

FIFA '98

PS

Geniale Gax & gute Grafix!

GEX 3D

PS

Der helle Jump'n-Run Wahnsinn!

SKULLMUNKS

Große
Weihnachtsverlosung:
Über **500**
PREISE

ES GIBT NUR MIT DER D GEGNER BESIE DEIN GEH

Große Siege werden im Kopf geboren. Bittere Niederlagen leider auch. Bei Alarmstufe Rot ist das nicht anders. Nur mit der richtigen Strategie kannst Du gegen eine neuartige künstliche Intelligenz, feindliche U-Boote, Hubschrauber, Kampffjets, Saboteure, Spione, Landminen, versteckte Bunker und



Internet: <http://www.vid.de>

Mit Maus spielbar!

Komplett in deutsch.

EINE WAFFE, U JEDEN GEN KANNST: IRN.



JETZT ENDLICH AUCH FÜR
PLAYSTATION.

mobile Radarstörsender bestehen. Alles andere
wäre übertriebenes Heldentum. Oder sagen wir
besser - reiner Selbstmord.

Internet: <http://www.westwood.com>

Westwood
STUDIOS

ries, Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



ANOTHER WORLD



Großer Andrang bei der Power-Rangers-Live-Show in Korakuen.



Tokio Tower (Shiba) bei Nacht (333m) und der Tempel der vier Elemente Feuer, Wasser Erde und Luft in Asakusa.

In Nippon ist irgendwie alles anders, wie die nicht-japanische Fraktion Eures VG-Teams (hier speziell unser Beat'em-Up-Ralph) anlässlich des Besuchs bei Raizing, dem programmierteam von **Bloody Roar**

für Hudson Soft, erstaunt festgestellt hat. Unser Spezialist für solche Fälle, Tet, war aufgrund des **RE Director's Cut**-Tests für zwei Wochen unabkömmlich, und so wagte Gaijin Ralph das Abenteuer Tokio, um schon nach wenigen Stunden resigniert erkennen zu müssen, daß er seine Englisch-Kenntnisse getrost im Koffer am Flughafen hätte abstellen können, denn außer einem holprigen "Wellcum, Sir" hinterm Hotel-Counter (Preis: knapp DM 300,- für eine etwa acht qm große Besenkammer ohne Frühstück!), bekommt man in der quirligen Metropole keine bekannten Wortfetzen mehr zu lesen oder zu hören und fühlt sich irgendwie zu Recht als Analphabet. Auch sonst steckt die

Hauptstadt des Ostens, so die wörtliche Übersetzung von Tokio, voller Widersprüche, die aber gerade ihren Reiz ausmachen: Während laut Reiseführer schon mal die Einfuhr des Sterns für Aufruhr sorgte, tollen andererseits Kids durch die Animé-Pornoläden im Elektronik-Mekka Akihabara und kaufen sich die neuesten Streifen. Bei uns

auch undenkbar: Junge Damen spielen ebenso enthusiastisch (und gut!) Beat'em Ups à la **Tekken 3**, oftmals sogar authentisch kostümiert in den Szenen-Arcades, und servieren das männliche Geschlecht schon mal eiskalt ab. Daß schließlich die Adressen in Tokio nicht nur bei der westlichen Besucherschaft, sondern auch bei der einheimischen Taxi-Gemeinde für heillose Verwirrung sorgen (wir fuhren fünfmal an der Zentrale von Hudson Soft vorbei), beruhigt dann doch etwas. Die Zielangabe 3-1-1-Shinjuku-Ku kennzeichnet z. B. im Stadtteil Shinjuku-Ku den ersten Unterbezirk im dritten Bezirk und dort das erste errichtete Gebäude. Alles klar, oder? Aber über so etwas wundert man sich schon nicht mehr, nachdem man in der U-Bahn neben einer adretten Teenagerin gesessen ist, die eifrig einen 500 Seiten dicken Katalog über automatische Waffen studierte. Apropos Waffen: Glück muß man haben, und so konnte ich als alter **Samurai Shodown**-Veteran in einer exklusiven Ausstellung über das japanische Schwert im Nationalmuseum im Ueno-Park, die nur alle 50 Jahre stattfindet, vor Ort meinen Horizont hinsichtlich Vielfalt und Design fernöstlicher Klingen erweitern. Weitere Anekdoten gibt's für Interessierte im großen Bericht über den Hudson-Besuch zu lesen.

Eure weitgereiste VG-Crew

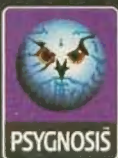
Street Fighter 2 - Variante als Ersatz für's Fitneßstudio: An die Hämmer!



Auf der Capcom-Party zum 10. Geburtstag von Mega Man.



- FUßBALLSPAß FÜR BIS ZU VIER SPIELER
- ARCADE-MODUS MIT SPEKTAKULÄREN SPECIAL-MOVES
- SUPERFLÜSSIGE SPIELERANIMATION DURCH MOTION-CAPTURE-TECHNOLOGIE
- FREUNDSCHAFTSSPIELE, POKAL, EUROPACUP, SAISON - UND WM-MODI
- LIVE-KOMMENTARE VON MARCEL REIF (RTL)
- ÜBER 150 CLUB - UND NATIONALMANNSCHAFTEN





92

SKULLMONKEYS (PS): Nun haben wir Euch ja lange genug mit versteckten Andeutungen, Wortspielchen und Vorabberichten auf die Folter gespannt. Endlich ist Skullmonkeys fertig, und diesen Monat erfahrt Ihr durch unser Testurteil auch, was dran ist, am Clayman-Hype.



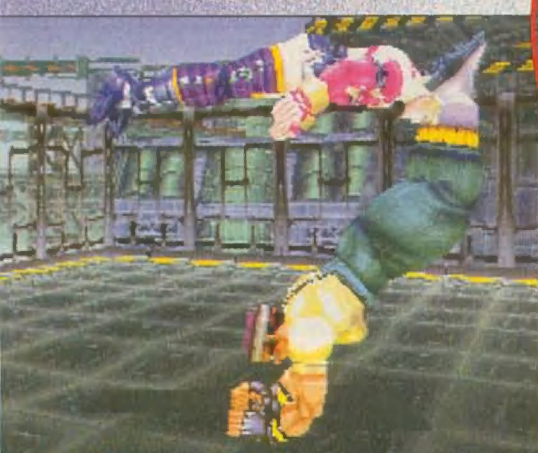
94

GRAND THEFT AUTO (PS): Obwohl der neueste DMA-Streich grafisch eher unter die Gürtellinie zielt, haben die kreativen Schotten mit ihrer Car-Napping-Simulation genau unseren Spaßnerv getroffen. Erst anschnallen, dann lesen!



42

GEX 3D (PS): Kein schnöder Nachfolger verbirgt sich etwa hinter dem amphibiosen Namen, sondern ein völlig neues Spiel. Gex 3D will mehr ein 32-Bit-Mario, als ein 2D-Plattformhüpfer sein.



36

BLOODY ROAR (PS): Wie im Editorial zu lesen, ist nicht nur Tet diesen Monat weitgereist. Ralf durfte die Entwickler dieses außergewöhnlichen Hudson-Beat'em-Ups vor Ort besuchen und ist begeistert zurückgekehrt.

20

NHL FACE OFF '98 (PS): Jubel nicht nur bei den Polygonspielern aus Philadelphia, berechtigter Jubel auch bei Sony und in unserem Testlabor...



26

ACCLAIM SPORTS SOCCER (N64): Für April hat Acclaim große Fußballpläne in Vorbereitung!

NEWS

News	8
Das Neueste von PS, SAT und N64	
Space World	10
Tet berichtet live von der Nintendo Videospielmesse in Tokio	
One	28
Das Action-Inferno aus Amerika	
Firmenbesuch	32
Ralfs Japantrip zu Hudson Soft	
Gex 3D	42
PS: Nicht wiederzuerkennen, die 3D-Echs'	
Forsaken	46
PS + N64: Der nächste Hit von Acclaim	
Rascal	48
PS: Putziges 3D Jump'n Run	
NBA Pro '98	50
PS: Das neue "NBA in the Zone"	
Newman Haas Racing	70
PS: Indy Car statt Formel 1	
The Spawn	72
PS: Das Action-Adventure zum Film	
Burning Rangers	73
SAT: Endlich Feuerwehrmann sein...	
Acclaim Sports Soccer	76
N64: Flankenangriff auf FIFA '98	

WETTBEWERB

Auflösung "Sony-Wettbewerb"	78
Auflösung "Vergessene Welt"	67
Großes Weihnachtsgewinnspiel	80





TIPS + TRICKS

Diddy Kong Racing (N64)	52
Top Gear Rally (N64)	52
Hexen (N64)	53
Fighting Force (PS)	53
extreme G (N64)	53
Sega Touring Car Champ. (SAT)	56
Clayfighter 63 1/3 (N64)	56
Castlevania (PS)	57
Madden NFL '98 (PS + SAT)	58
Moto Racer (PS)	58
Test Drive 4 (PS)	58
NHL '98 (PS)	58
Time Crisis (PS)	58
Pandemonium 2 (PS)	59
G-Police (PS)	60
Colony Wars (PS)	60
Nightmare Creatures (PS)	60
Rosco McQueen (PS)	62
Overboard (PS)	62
Tips Data 1997	63

10

TOKIO MESSE '97: Die "Shoshinkai" hieß dieses Jahr zur Abwechslung "Nintendo Spaceworld" und bot viele aufregende Neuigkeiten. Big N stellte dort unter anderem sein Disk Drive, eine Game-Boy-Kamera, den GB-N64-Adapter und viele andere verrückte Neuheiten vor.

FIFA '98: Road to World Cup (N64): Wenn unseren Ralf nicht alles täuscht, dann hat's EA dieses Jahr tatsächlich verstanden, die größten Patzer des enttäuschenden Vorjahreskickers bei der N64-Version zu beheben. Wie gut das zweite FIFA 64 wirklich ist, verrät unser großer Zweiseitentest.

46

FORSAKEN64/FORSAKEN (N64/PS): Was auf den ersten Blick wie ein dreister "Descent"-Klon aussieht, entpuppte sich schon nach der ersten Einspielphase als intelligenter 3D-Action-Shooter aus dem Hause Probe/Acclaim. Dies ist Teil 1 eines über mehrere Ausgaben verteilten Work-in-Progress-Futures.

88



RASCAL (PS): Obschon der kleine Käppträgerheld eher eine jüngere Zielgruppe ansprechen dürfte, erfreut Rascal auch ältere Spieler, wie uns, durch aufwendige Lichteffekte und detaillierte Hintergrundgrafiken. Wer mehr davon sehen will, blättert einfach vor zu Seite...

48

TEST

SEGA SATURN

Bust-a-Move 3	117
Enemy Zero	117
Steep Slope Sliders	116

SONY PLAYSTATION

adidas Power Soccer 2	102
Auto Destruct	106
Broken Helix	99
Bug Riders	110
Critical Depth	112
Devil's Deception	109
Grand Theft Auto	94

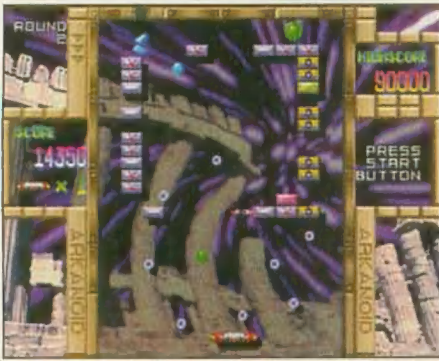
Herc's Adventure	113
Maximum Force	100
NHL Face Off '98	104
Risiko	114
Shadow Master	98
Skullmonkeys	92
• The Note	115
Z	96

Nintendo 64

• FIFA '98: Road to World Cup	88
Mace: The Dark Age	90



Arkanoïd Returns PSX



Ballspielen auf eine etwas andere Art.

Es gibt Spielideen, die sind banal und fesselnd zugleich: Neben Ataris Ur-Break-out gehört auch das unterhaltsame Arkanoïd zu diesen Spielhallen-Evergreens. Arkanoïd Returns ist der offizielle Automatennachfolger, der vor gut elf Jahren sein Hallendebüüt feierte. Hemmungslose Verehrer des Tai-to-Klassikers dürfen sich nun auf ein gelungenes PlayStation-Remake freuen. Mit Dreh-Paddle (nur in Japan erhältlich) oder Joypad räumt Ihr mit einer Schläger/Ballkombination mauerartig angeordnete Spielsteine der Reihe nach ab. Neue Extras wie Energie-Blocker, zischende Plasmabälle und extra-breite Superschläger unterstützen Euch bei der spannenden Abräumaktion. Ebenfalls dabei: Ein Level-Editor und Zwei-Spieler-Mode, die für zusätzlichen Spielspaß sorgen.

Timeshock PSX



Flippern ohne Reue: Timeshock für die PSX!

Durch ausgeklügeltes Tisch-Design und geraderer Spielfeldoberfläche konnte bereits der **Pro Pinball**-Vorgänger (PlayStation und Saturn) überzeugen. Mit leicht verbesserter Grafik-Engine und neuer Spiel-Thematik veröffentlicht Empire in Kürze eine neu aufbereitete Stahlkugelsimulation. Daß es wieder unzählige Bonus-Targets, Loops, Rampen, Pins und eine Multiball-Funktion gibt, versteht sich fast von selbst. Ein physikalisch korrektes Laufverhalten der Silberkugel runden den vorerst glänzenden Gesamteindruck ab. Flipper-Fans, die nach neuem Futter lechzen, sollten schon mal das Sparen anfangen.

Namco Museum Encore

Nachdem die Oldie-Serie mit **Vol. 5** bereits offiziell abgeschlossen ist, schiebt Namco eine Extra Museums-Ausgabe nach. Zu den interessantesten Highlights der sieben enthaltenen 1:1-Umsetzungen zählt sicherlich das bleibende Agenten-Adventure **Rolling Thunder** und der Vertikal-Shooter **Dragon Saber**. Als eher mäßige Namco Innovationen befinden sich noch die Arcade-Titel: **Wonder Momo**, **King&Ballon**, **Motos**, **Rompers** und **Skykid** auf der CD. In Japan wird die Encore-Edition in einer luxuriösen Sammelbox ausgeliefert, die zusätzlich ein Aufbewahrungs-Plätzchen für alle zuletzt erschienenen Museums-CDs bietet.

PlayStation



Der Automaten-Klassiker schlechthin: Rolling Thunder befindet sich auf der Encore-Edition.

Super Pang Collection



Oldie-but-Goldie: Pang-Fans dürfen sich auf eine unterhaltsame Capcom-Sammlung freuen.

PlayStation

Einige werden **Pang** und seine Sequels vielleicht noch aus der Spielhalle kennen. In **Super Pang Collection** hat Capcom alle drei Automaten-Originale (Pang, Super Pang und Pang 3) auf einer CD vereint. Das grundlegende Spielprinzip blieb dabei in allen drei Varianten unverändert. Ihr dirigiert eine mit Harpune bewaffnete Spielfigur nach links oder rechts, um ständig auf und ab hüpfende Ballons zu zerpiksen. Wird einer der bunten Bälle getroffen, zerspringt er in zwei kleinere, die sich nach erneuter Teilung endgültig auflösen. Trotz des antiquierten Spielprinzips macht die Ballonknalle-rei alleine oder zu zweit einen Heidenspaß.

Williams Arcade Classic Vol. 2

PlayStation

Ein weitere Kollektion aus den Pioniertagen der Videospiegelgeschichte ist mit Williams Arcade Classic Vol. 2 unterwegs. Unter den mit zahlreichen Hintergrundinformationen versehenen Spielhallen-Adaptionen befinden sich diesmal Williams-Klassiker wie **Moon Patrol**, **Joust 2**, **Tapper**, **Burger Time** und **Blaster**. Im Grunde bietet auch diese Sammlung nichts Innovatives, was für echte Hardcore-Oldie Fans natürlich völlig irrelevant ist. Der deutsche Vertriebs-Partner GT-Interactive plant auch eine PAL-Version der Sammlung herauszubringen.



An Moon Patrol von Atari Games werden sich noch die meisten Opi-Zocker erinnern können.

Namcos New Fighting Game

PSX/Arcade



Mächtig beeindruckend sehen die ersten Bildschirmfotos des neuen Namco-Prüglers aus.

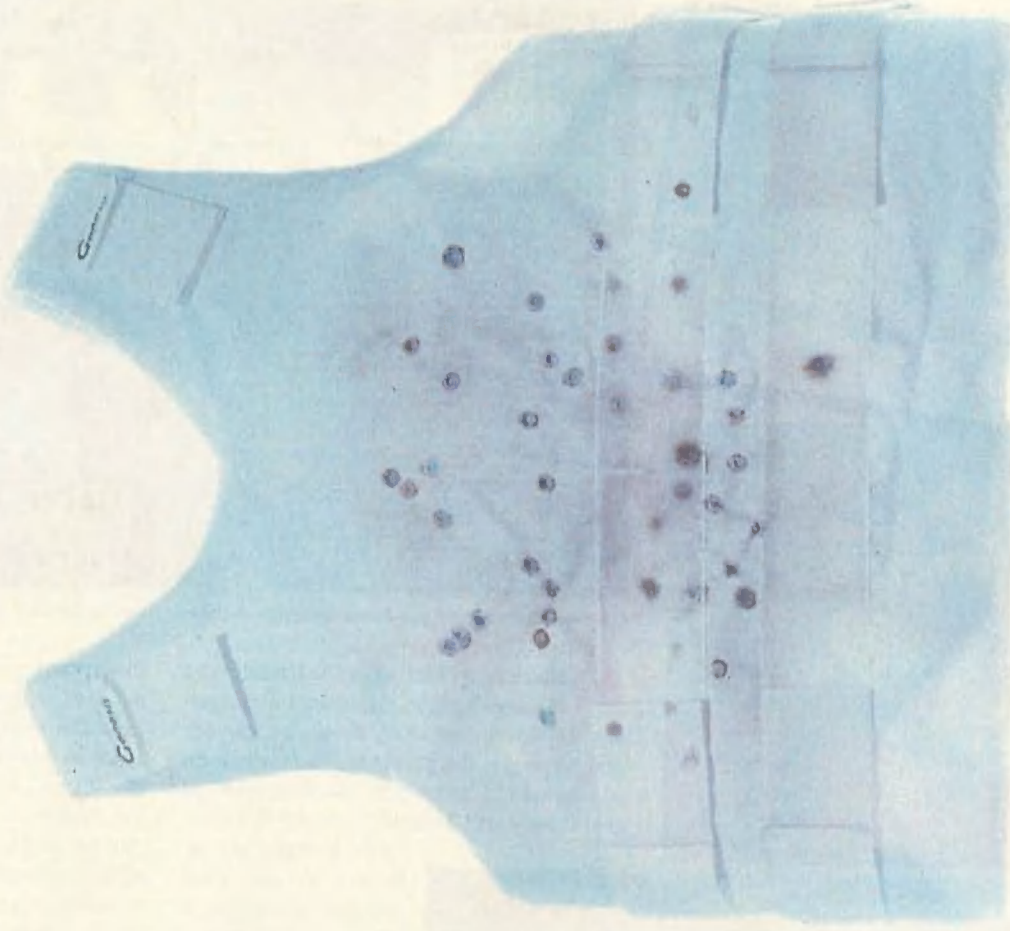
Unter oben genanntem Arbeitstitel werbelt das talentierte **Soul Blade**-Team gerade an einem neuen 3D-Prügler auf System 12-Hardware-Basis. Das Spiel verbindet waffenstarrende Polygon-Kämpfer mit **Tekken 2**-verwandten Martial Arts-Spezialisten. Grafisch hinterläßt der mit faszinierenden Licht- und Shading-Effekten gespickte Prügler schon jetzt einen exzellenten Eindruck. Das Spiel wird wie üblich zuerst in den Spielhallen erscheinen und später auf das PlayStation-Format umgesetzt. Wir halten Euch auf dem Laufenden! ws

Harry, Jack und Joe sind nette Jungs.

Leider gehören Sie nicht zu uns.

Und deshalb, mach' sie kalt.

Du hast schon verstanden!
Die drei gehören zu
Charlies Gang - und Du
stehst vor dem einfachen
Problem: sie oder Du!
Wie Du sie erledigst ist
Deine Sache. Wie Du
entkommst, auch.
Aber wage es nicht, hier
aufzutauchen, ohne diesen
Job erledigt zu haben!
Ach ja, noch ein kleiner
Tip: Geh'ins nächste
Spielegeschäft und
besorge Dir 'Grand Theft
Auto'. Dann lädst Du es
auf Deinem Computer
und startest es.
Und dann bekommst Du alle
weiteren Anweisungen.
Alles klar? Gut.
Halte die Ohren steif.



MÖRDERISCH GUTES SPIEL.

GRAND THEFT AUTO

AB JEITZT SPIELST DU MIT DEM LEBEN.



für Playstation und PC

Zoom dich ins
Geschehen - super-
schnell aus der
Vogelperspektive!

Der große Auto-
klau-nimm Dir
jeden Wagen, der
Dir gefällt!

Du gehörst zur
Mafia. 200
Missionen oder bis
zu 8 Spielern im
Netz gegeneinan-
der!

Fahre - um Dein
Leben oder zur
Hölle!

In drei Mega-
cities auf 6000

Meilen Straßennetz

Ein Soundtrack,
der Dich zum

Killer macht (und
genau das soll er
auch).



BMG
INTERACTIVE



PlayStation

www.bmginteractive.com

NINTENDO Spaceworld '97

Die mit Spannung erwartete Nintendo-Messe offenbart eine neuartige systemübergreifende Marktstrategie des Spielelegiganten. Fast zwei Jahre nach Einführung des Nintendo 64 in Japan wird erstmals deutlich, welches Potential in diesem Konsolensystem steckt.



Das Disk Drive, wie es leibt und lebt.



Die Besucher mußten vor allem Geduld, sowohl am Eingang als auch an den Displays, mitbringen.

Naßkalter Nieselregen überflutet das Messegelände in Makuhari am Morgen des 21. November 1997. Es ist, als ob der graue Himmel die derzeitige Marktsituation von Nintendo mehr oder weniger treffend charakterisiert: bedeckt und leicht unterkühlt. Anders als im letzten Jahr, wo noch die ehemalige japanische Handelsvereinigung der Spielzeughersteller "Shoshinkai" die Position des Veranstalters inne hatte, findet das große Fest diesmal in den Hallen 9 bis 11, direkt gegenüber dem World Business Garden statt – etwas abgelegen von den Haupthallen des Japan International Convention Centers. Eine leicht irritierte

Menschengruppe durchstreift das Gelände, auf der Suche nach den Einlaßportalen in Halle 9. Der diesjährige Veranstalter Nintendo hatte es nämlich versäumt, den Weg bis zu den Eingängen ausreichend zu beschildern. Ein Anzeichen der Orientierungslosigkeit? "Immerhin ist es das erste Mal, daß wir als alleiniger Veranstalter dieser Messe agieren" – entschuldigt sich Yasuhiro Minagawa, seines Zeichens PR Assistant Manager von Nintendo Japan. Es ist ein Neubeginn in vielerlei Hinsicht. Erstmals wird hier auch deutlich, welche Möglichkeiten in dem Nintendo 64-System überhaupt stecken. Das Hauptaugenmerk richtet sich natürlich auf das 64 DD-Laufwerk, das die speichertechnischen Probleme von Modulspielen beheben soll. Zwar hat sich der Erscheinungstermin – mehr oder weniger erwartungsgemäß – um drei Monate auf den März 1998 verschoben, doch dafür birgt dieses Zusatzgerät eine Fülle von Leckereien, die nicht nur für Nintendo 64-, sondern auch für Game Boy-Besitzer interessant sein dürften.

Wegen tumultuärer Szenen im Eingangsbereich mußten die Eintrittskarten am zweiten Tag verlost werden (Fachbesucher waren ausgenommen).





Hier sieht Ihr Picachu in „Picachu Genki Dechu“, der 64-Bit Variante des Game Boy-Hits „Pocket Monsters“.



Per Head Set (auf dem Photo rechts zu sehen) konnte Tet diesem Picachu Kommandos erteilen.

Das Schlagwort lautet **Pocket Monster**. Dieses Game Boy-Rollenspiel, das in Japan seit knapp zwei Jahren mit rund acht Millionen verkauften Einheiten ein Dauerbrenner ist, beinhaltet eine Monsterzucht-Simulation, ähnlich dem *Tamagotchi* von Bandai, nur mit dem Unterschied, daß man die großgezogenen Monster per Game Boy-Linkkabel gegeneinander antreten lassen kann. Für diesen absoluten Hit-Titel stellt Nintendo eine Reihe von Spieletiteln und Zubehörteilen vor. **Picachu Genki Dechu** (was frei übersetzt "Picachu feels good" bedeutet) und **Pocket Monster Stadium** sind die 64 Bit-Varianten von *Pocket Monster*, mit denen sich die auf dem Game Boy erstellten Monster-Daten speichern und weiterverarbeiten lassen. Zu *Picachu Genki Dechu* wird es eine Hardware-Erweiterung geben, die erlaubt, **Befehle per digitaler Stimmerkennung** einzugeben. Dieses Head Set setzt sich zusammen aus einem Kopfhörer, Mikrofon und dem Sprach-Analyzer und wird an den Joypad-Eingang des Nintendo 64 ange-

schlossen. In der Messe-Version konnte man damit ein *Picachu*-Monster unter anderem durch den Wald dirigieren und Gegenstände sammeln oder Zaubersprüche üben lassen. Ist die Zeit reif, können großgezogene Charaktere entweder in das Game Boy-*Pocket Monster* wieder zurückgeführt oder in die *Pocket Monster Stadium*-Software exportiert werden. Hier finden in einem dreidimensionalen Stadium die Kämpfe statt. Natürlich ist es ebenso möglich, Monster die auf dem Game Boy erzogen worden sind, direkt in das 64 Bit-Stadium einzulesen. Die Konvertierung der Daten erfolgt über das ebenfalls neu vorgestellte **64 GB Pack**, mit dem die Daten vom Game Boy-Modul direkt geladen beziehungsweise ausgegeben werden. Diese batteriebetriebene Zusatzhardware wird – ähnlich wie das Rumble Pack – einfach in den Modul-Schacht des Analog-Controllers hineinsteckt. Wenn menschl-

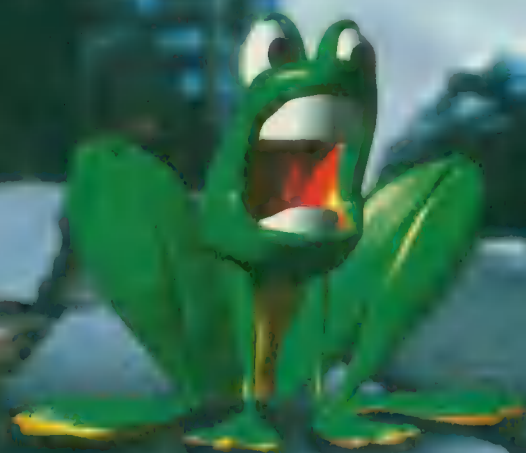


So sieht die Disk von *Pocket Monster Stadium* (siehe oben) aus.

Japaner können per Head Set bald mit ihren Monstern sprechen.



che Gegenspieler verfügbar sind, dürfen diese ebenfalls ihre eigenen Game Boy-Module per 64 GB Pack anschließen. Die dritte Software, die im Zusammenhang mit *Pocket Monster* präsentiert wurde, heißt **Pocket Monster Snap** und beinhaltet ein Fotoalbum-Konstruktion-Kit. Die Hauptaufgabe besteht darin, daß Ihr als Naturfotograf auf einem riesigen Areal Bilder von Monstern schießt. Je nach Bildqualität und Motiv werden Punkte vergeben, ähnlich wie bei den Fotoexkursions-Missionen in *Pilot Wings 64*. Hierbei ist noch unbestimmt, inwiefern der Titel in das System integriert werden



Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiel-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4-Spieler-Split-Screen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



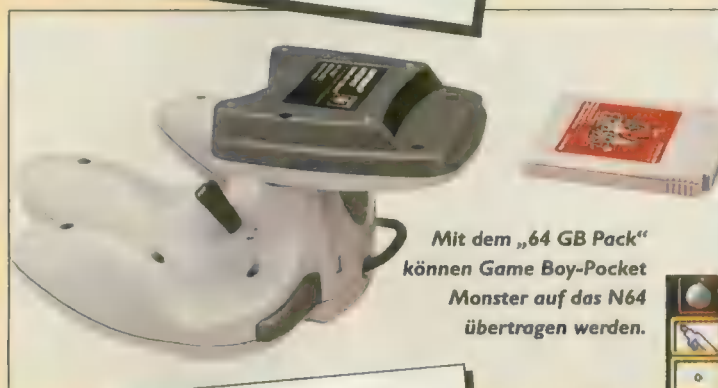
www.hasbro.com

Frogger

Just hopp it!



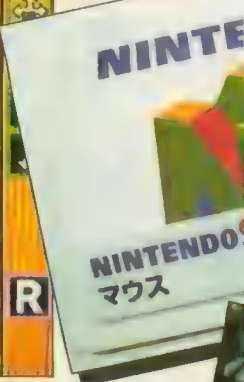
Das „64 GB Pack“ wird wie Euer Rumble Pack in den Joypad-Slot reingeschoben.



Mit dem „64 GB Pack“ können Game Boy-Pocket Monster auf das N64 übertragen werden.



Die Capture Cassette wird benötigt, um Daten, die Ihr per Videokamera aufgenommen habt, zu importieren.



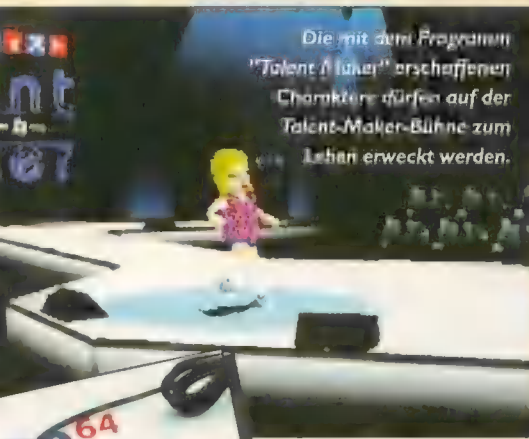
Die Mario-Artist-Serie besteht aus den drei (\"Spiele\")-Titeln Talent Maker, Picture Maker und Polygon Maker.



soll. Der derzeitige Hype mit *Pocket Monster* wird natürlich auf dem Game Boy weitergeführt. Neben den bereits bestehenden *Pocket Monstern* – Green, Red und Blue, die sich in den Quests und dem dazugehörigen Repertoire der Monster unterscheiden, sollen im März mit Silver und Gold zwei weitere Varianten erscheinen. Das zweite, und für den nicht-japanischen Markt zugegebenermaßen interessantere Projekt von Nintendo ist die **Mario Artist**-Serie, die ein system- und medienübergreifendes Konzept beinhaltet. Auf der Nintendo Spaceworld '97 wurden diesbezüglich jeweils vier Software- und Hardwarekomponenten vorgestellt. Fürs Nintendo 64 werden zunächst im Juni drei Titel erwartet: **Talent Maker**, **Picture Maker** und **Polygon Maker**. Diese drei Komponenten bilden den Kern eines Systems, das es erlaubt, Bild- und Videoelemente auf dem Nintendo 64 und dem dazugehörigen DD-Laufwerk beliebig zu inte-

grieren. Der Talent Maker dient in erster Linie dazu, Polygoncharaktere aus vorgefertigten Körperteilen zu erstellen und zu animieren. Neben der breiten Palette an polygonalen Köpfen, Rumpfteilen, Armen und Beinen stehen eine Fülle von Optionen zur Verfügung, die es Euch erlauben, digitalisierte Bilder und Videosequenzen einzulesen. Dazu wird die **Capture Cassette** benötigt, die in der Lage ist, über Bild- und Soundeingänge (Cinch- und Mikrofoneingangsbuchsen) Signale von handelsüblichen Videokameras und -kameras zu importieren. Diese Kassette wird einfach in den Modulschacht des Nintendo 64 gesteckt und mit herkömmlichen Kabeln mit den jeweiligen Ausgabegeräten verbunden. Die Nachbearbeitung soll durch die **Nintendo 64 Mouse** vereinfacht werden. In Talent Maker sind zudem verschiedene Spieloptionen integriert. Beispielsweise dürft Ihr Eure Eigenkreationen auf einer dreidimensionalen Bühne vorführen oder als Spielfigur in einem Jump'n Run einsetzen. Der Picture Maker ist sozusagen die 64 Bit-Version des Super Ninten-

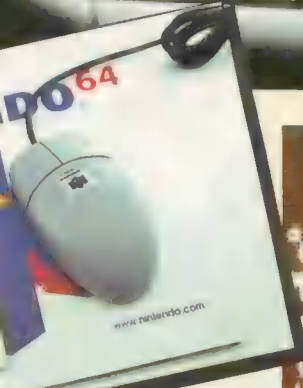
do-Titels *Mario Paint*. Hier können auf zweidimensionaler Ebene Grafiken erstellt, Anime-Trickfilme produziert oder vorgefertigte 3D-Landschaften nachbearbeitet werden. Auch das "Fliegenfänger"-Spiel ist hier ebenfalls integriert. In Polygon Maker dürft Ihr schließlich in die Rolle eines 3D-Grafikers schlüpfen und beliebige Polygon-Objekte selbst konstruieren. Diese Anwendung basiert auf dem original Nintendo 64-Entwicklungstool **64 World** und bietet entsprechend professionelle Optionen. Die Handhabung ist dabei sehr simpel. Anhand eines Cursors können Flügel oder andere Elemente mit der Maus einfach aus dem Quader herausgezogen oder hineingedrückt werden. Ecken werden mit einem Mausklick abgerundet. Eine Farbpalette sorgt für die passende Bemalung. Das herausragende Merkmal dieses Mario Artist-Systems ist die 100 prozentige Kompatibilität der Elemente untereinander. Das bedeutet, Grafiken, die mit dem Picture Maker gezeichnet worden sind, können als Texturen für Talent Maker weiterverwendet werden. Körperteile, die mit



Die mit dem Programm "Talent Maker" erschaffenen Charaktere dürfen auf der Talent-Maker-Bühne zum Leben erweckt werden.



Große Spaceworld-Überraschung: Die Game Boy Pocket Camera bzw. das Kamera-Modul für den GB Pocket.



Über den Pocket Printer lassen sich die mit der Pocket Camera geschossenen Bilder wenig später ausdrucken. Rechts im Bild ist etwas unscharf Messe-Tet zu sehen.



dem Polygon Maker erstellt worden sind, können in den Talent Maker problemlos integriert werden. Durch zusätzliche Softwarekomponenten können später auch komplette Spiele programmiert werden, ähnlich wie bei der Konstruktion Kit-Serie von ASCII, die in Japan zur Zeit für PC oder die PlayStation erhältlich ist. Die Nintendo 64-Variante bietet dabei natürlich mehr Individualität, da jedes Element beliebig verändert bzw. von Null auf erzeugt werden kann. Wer viel unterwegs ist, kann zumindest das „Capturing“ – also das Einlesen von Bildern – mit dem Game Boy vornehmen. Die dazugehörige Hardware präsentiert sich in Form einer digitalen Kamera, die in den Modulschacht des Handheld-Gerätes hineinsteckt wird. Die **Pocket Camera** beinhaltet zudem integrierte Software-Elemente, die in erster Linie zur Nachbearbeitung der aufgenommenen Schwarzweißbilder dient. Je nach Lust und Laune dürft Ihr, wie in *Mario Paint*, Bilder zeichnen, beschriften und diese in eine der drei eingebauten Spiele einsetzen. Mit dem **Pocket Printer** lassen sich

die Motive sogar ausdrucken. Später wird es möglich sein, die Grafik-Daten in das Nintendo 64 und somit in das Mario Artist-System einzulesen. Durch dieses vollkommen neue Konzept von Nintendo, das die beiden 8- und 64-Bit-Systeme verbindet – auf der Messe wurde inoffiziell auch der noch geheime **Super Game Boy 64** mit Internet-Funktion vorgestellt – eröffnen sich auch für andere Softwarehersteller neue Möglichkeiten. Hudson beispielsweise plant zunächst für den Oldtimer Game Boy ein Internet-bezogenes Spielsystem. Die neu vorgestellte **Nectaris**-Serie beinhaltet ebenfalls ein Konzept, das später auch auf die 64 Bit-Basis übergreifen soll. Hierbei lassen sich Zusatzmissionen und Levelkarten über eine Internet-Verbindung vom Hudson-Server herunterladen. Umgekehrt dürfen selbsterstellte Missionen auf den zentralen Server überspielt und anderen Teilnehmern zum Download zur Verfügung gestellt werden. Der

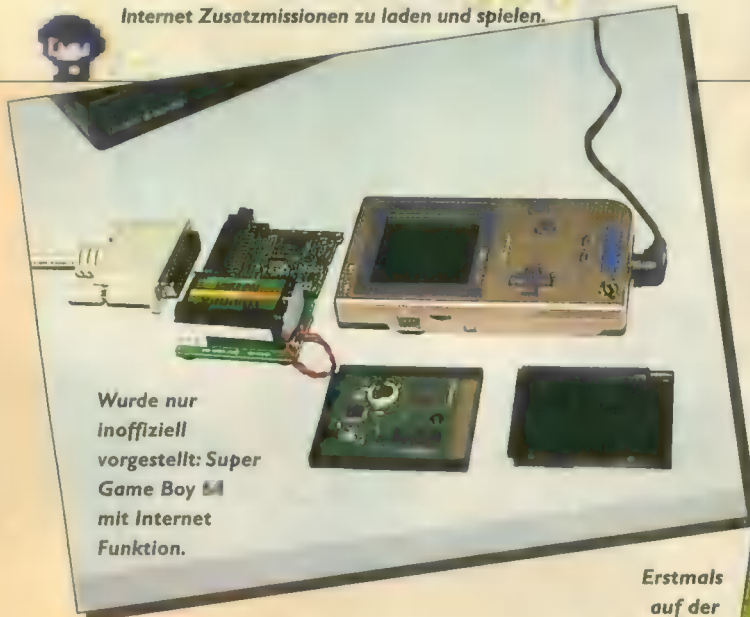
noch relativ unbekannte Hersteller Amtex präsentiert hingegen ein Konzept, das die Steuerung eines Spiels auf eine eher ungewöhnliche Art und Weise ermöglicht. In **Bio Tetris**, das voraussichtlich im März '98 in Japan erscheint, wird an das Joypad ein **Ohr-Clip** angeschlossen, der den Puls des jeweiligen Spielers mißt und als Datei in das Spiel direkt einspeist. Je nach Herzschlag fallen die Tetris-Steine dann schneller oder langsamer vom Himmel. Einige Special Moves werden ebenfalls durch diese Stromstöße ausgelöst. In den nächsten Monaten wird erwartet, daß auch andere Hersteller wie z.B. HAL Laboratory ihre Version eines system- und medienübergreifenden Spielkonzepts vorstellen, die sich nahtlos in das neue System von Nintendo integrieren lassen.



Bei **Illu** Tetris müßt Ihr einen Ohrclip benutzen, der Euren Puls, mißt, der dann die Fallgeschwindigkeit der Tetris-Klötze beeinflusst.



Bei **Nectaris** von Hudson soll es mit Hilfe des "Super Game Boy 64" möglich sein, über das Internet Zusatzmissionen zu laden und spielen.



Wurde nur inoffiziell vorgestellt: Super Game Boy mit Internet Funktion.

Erstmals auf der Spaceworld durften Otto-Normal-Spieler **Zelda** zocken.

Auf der **Nintendo Spaceworld '97** wurde klar, welche Idee – oder besser gesagt – welchen Traum Nintendo seit mehr als sechs Jahren verfolgt. Doch dies sind Pläne, die in ihrer Gesamtheit vielleicht in den kommenden sechs Jahren verwirklicht werden könnten. Angesichts der Tatsache, daß die **Pocket Monster**-Serie für den Game Boy frühestens Ende '98 in den USA erwartet wird, und daß von den auf der Messe vorgestellten N64-Umsetzungen noch nicht einmal die Rede war, interessiert zunächst nur, was im nächsten halben Jahr auf das Abendland zukommt. Und hier tun sich ebenfalls große Dinge. Nintendo Japan selbst präsentierte insgesamt sieben Nintendo-64-Spiele, von denen zumindest drei davon die Herzen aller Freaks – und jene, die es gerne werden wollen – höher schlagen lassen.

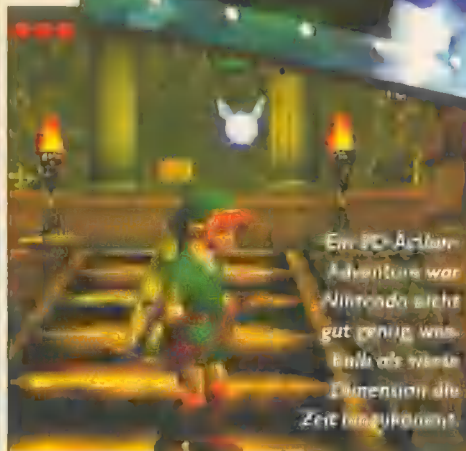
Legend of Zelda – The Ocarina of Time ist wohl der am sehnlichsten erwartete Kandidat. Erstmals wurde den Messebesuchern die Möglichkeit geboten, dieses Action-Adventure der Superlative probezuspielen. Das Spiel präsentiert sich wie erwartet in einem

vollkommen dreidimensionalen Umfeld, wobei auch die vierte Dimension – also die Zeit – eine sehr wichtige Rolle spielt. Mit Hilfe von Zeittoren und einer Ocarina – eine aus Tonerde gefertigte Querflöte – kann Hauptheld Link zurück in seine Kindheit reisen. Beispielsweise können manche Rätsel nur dann gelöst werden, wenn bestimmte Bedingungen in einer Zeitepoche gelöst oder Monster in der anderen Zeitebene besiegt worden sind. In der Messeversion waren solche komplexen Zusammenhänge nicht erkennbar, da man lediglich einzelne, voneinander unabhängige Stages anspielen durfte. Dafür konnte man in das ausgetüftelte Spielsystem Einblick gewinnen, das bei Begegnungen mit Monstern oder bei der Suche nach Items und Schaltern zur Geltung kommt. Im Spiel selbst existieren drei verschiedene Kameraperspektiven, die entweder automatisch



oder manuell gesteuert werden. Eine wichtige Funktion hat hierbei der Z-Trigger. Er steuert das sogenannte "Attention System" ein, wobei die Kamera jeweils auf jenes Objekt gerichtet wird, welches gerade die Aufmerksamkeit von Link genießt. Dazu benötigt der Held die Hilfe von Navi, einer Art Fee, die Euch mit wichtigen Tips und Warnsignalen versorgt. Dieses lebenswichtige "Attention System" kommt Euch vor allem dann zugute, wenn sich die Gegner frei auf dem Feld bewegen, da ein manueller Perspektivenwechsel entfällt und Ihr Euch vollkommen auf das Kampfgeschehen konzentrieren könnt. Die Bedienung der Waffen und Items wurde durch das fest verankerte Inventar-System vereinfacht. Jeder Slot wird

Die Fortsetzung eines der besten SNES-Spiele dürfte auch auf dem N64 ein 90er-Kandidat sein.



durch eine einzige Taste gesteuert. Wenn sich im B-Inventar ein Schwert befindet, könnt Ihr es durch das Bedienen der B-Taste benutzen. Wenn Ihr einen Bogen in das „gelb-links“-Inventar platziert, feuert Link automatisch einen Pfeil ab, wenn Ihr die entsprechende Taste drückt. Etwas anders verhält sich der A-Konpf. Hier werden Bewegungsaktionen wie z.B. das Springen ausgelöst. Dann greift zusätzlich die KI ein; das heißt, wenn sich Link vor einem Hindernis befindet, wird der A-Taste die Sprung-Funktion automatisch zugeordnet. Alles was Ihr dann machen müßt, ist die Taste zu bedienen. Diese neuartige Steuerung ist zwar am Anfang gewöhnungsbedürftig, aber spielend leicht zu erlernen. Für diejenigen, die doch lieber die herkömmliche Bedienung bevorzugen, dürfte das 2D-Jump'n Run **Yoshi's Story** eher geeignet sein. Genau wie beim Vorgänger auf dem Super Nintendo steuert Ihr Marios Hausdrachen Yoshi durch eine bunte Märchenwelt, die diesmal durch eine böse Macht (na ratet mal, wer dahinter steckt) in ein Bilderbuch verwandelt worden ist. Eure Hauptaufgabe besteht darin, in jeder der insgesamt 24 Levels 30 Frucht-Items zu sammeln und den Fluch zu brechen. Die Steuerung ist denkbar einfach, die Grafik übersichtlich und traumhaft schön. In Stage 4-3 können die fleischfressenden Pakkun-

Pflanzen fliegen, die meisten Stages in Level 5 befinden sich hingegen unter der Wasseroberfläche. Eure Hauptwaffe sind die Yoshi-Eier, die entweder in Schachteln versteckt sind, oder dann erzeugt werden, wenn Ihr Gegner verschlingt. Dank der analogen Steuerung lassen sich die Ziele sehr leicht abschießen: Mit Z das Fadenkreuz aktivieren, mit dem Analog-Joystick anvisieren und durch das Loslassen des Z-Triggers abfeuern. Der Ideenreichtum, ob Monster, Rätsel oder Stageaufbau, trägt auch diesmal volle Blüten. Anders als in Japan wird dieser Titel nicht mehr in diesem Jahr für den europäischen Markt umgesetzt. Dafür dürft Ihr Euch an **Diddy Kong Racing** vergnügen, das bei den Besuchern ebenfalls auf reges Interesse stieß und am ersten Tag der Messe in den Geschäften bereits erhältlich war. Hingegen soll der dritte im Bunde der Nostalgiker, **F-Zero X**, erst im Juni '98 erscheinen. In diesem futuristischen Rennspiel, das sein Debüt auf dem Super Nintendo feierte, tummeln sich insgesamt 30 Flitzer, von denen Ihr zunächst sechs auswählen dürft. Ähnlich wie in **Wipeout** dreht Ihr Eure Runden auf irrwitzigen Kursen, die mit allerlei Gemeinheiten gespickt sind. Ungewöhnlich für Nintendo war jedoch, daß die zu 60% fertiggestellte Messeversion bei weit entfernten Objekten deutlich sichtbare Pop-Up-Effekte zeigte.





Ein

neuer Leser

Drei

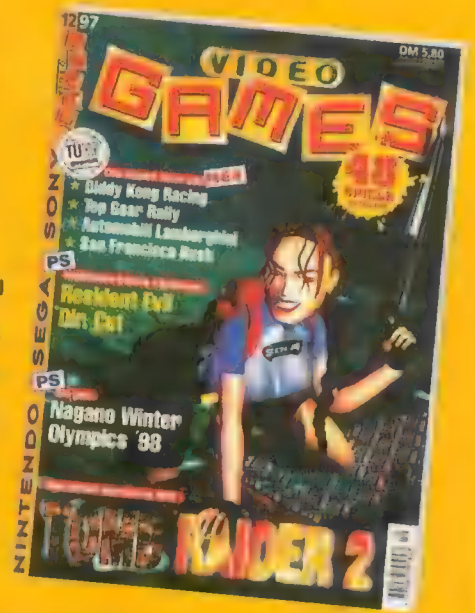
klasse Spiele



Deine

freie Wahl

So leicht kann's sein, zwei Menschen glücklich zu machen. Nenn uns einfach einen guten Freund, der die Video Games im Abo beziehen möchte. Du wirst staunen, wie schnell die zahllosen Spieltests und -Previews, die ganzen Cheats, Tips & Tricks rund um Sega Saturn, PlayStation und Nintendo 64 ihm ein seliges Lächeln ins Gesicht zaubern werden. Und auch Du wirst ein Glitzern in Deinen Augen nicht unterdrücken können, wenn wir Dir für diese gute Tat ein Top-Game Deiner Wahl schenken: Entweder den Rennspiel-Spaß **Diddy Kong Racing** (Nintendo 64), das Action-Adventure **Tomb Raider 2** mit der schönen Lara (PlayStation) oder das mörderische Monster-Spektakel **Resident Evil** (Sega Saturn).



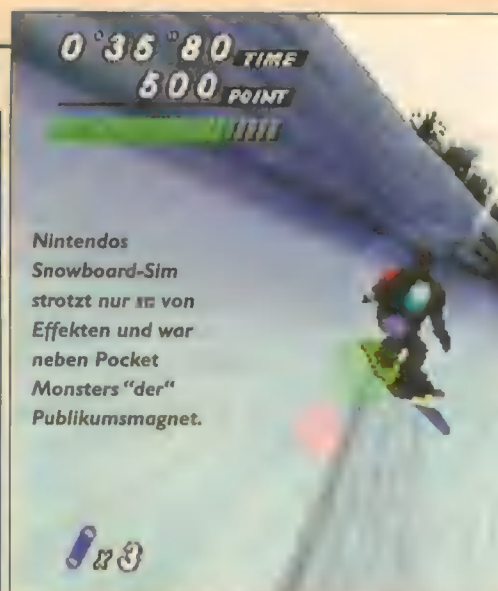
Für einen neuen Abonnenten hast Du die freie Wahl unter 3 Klassikern!



Widerufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 14 Tagen (bzw. 30 Tage, wenn Du den Vertrag vor dem 1. März 1999 abgeschlossen hast) ohne Angabe von Gründen widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 8 Tage nach dem Tag, an dem Du die Vereinbarung abgeschlossen hast. Zur Wahrung des Fristenrechts ist rechtzeitige Absendung des Widerrufs erforderlich.



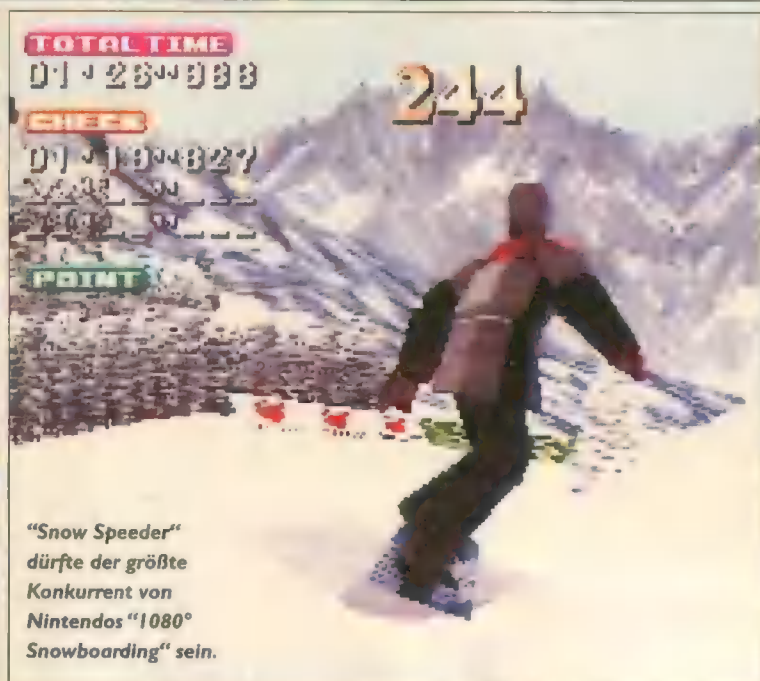
F-Zero X sieht klasse aus, erscheint aber erst im Juni.



Nintendos Snowboard-Sim strotzt nur von Effekten und war neben Pocket Monsters "der" Publikumsmagnet.



Gute Übersicht herrscht auch im Zweispielermodus.



"Snow Speeder" dürfte der größte Konkurrent von Nintendos "1080° Snowboarding" sein.

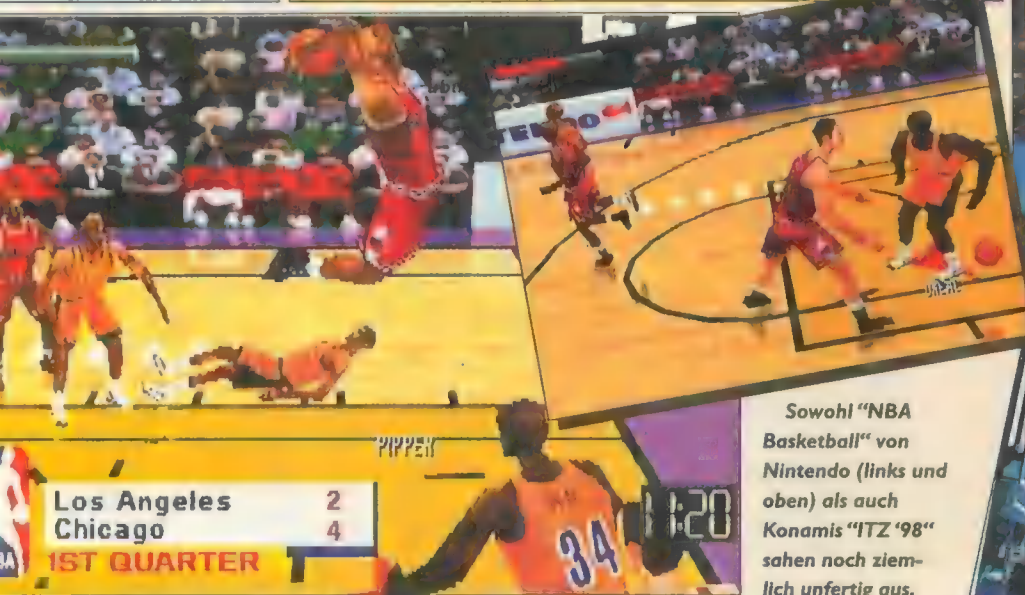
In der Endfassung sollen sie aber durch Nebeneffekte wegetuschiert werden. Ärgster Konkurrent im Land der aufgehenden Sonne dürfte **Aero Gauge** von ASCII sein. In diesem wipEout-Verschnitt, der sich in einem abendländisch düsteren Gewand zeigt, dürft Ihr Eure Gegner nicht nur seitlich, sondern erstmals auch von oben bzw. unten überholen. Einen überraschend positiven Eindruck bei den Besuchern scheint das neue **1080° Snowboarding** hinterlassen zu haben. Diese Snowboard-Rennsimulation basiert auf **Wave Race 64** und glänzt durch die Liebe zum Detail. Zwar wurde das Wasser hier durch Schnee ersetzt, der Titel vermittelt jedoch, passend zu dieser Sportart, immer noch ein rasantes und spektakuläres Spielgefühl. Das Fahrverhalten ändert sich spürbar, je nach Unterlage – sei es nun Pulverschnee oder Eis. Mit **Snow Speeder** von Imagineer und **Snowboard Kids** von Atlus wurden jedoch gleich zwei Mitbewerber in dieser Disziplin vorgestellt, wobei letzterer eher zu der Kategorie der Fun-Spiele gezählt werden muß. Doch die

Sportspiele gehören auch in Japan nach wie vor zu den beliebtesten Genres. Die meisten Titel, die hier präsentiert wurden, basieren auf aktuellen Sportlerdaten und sind von den jeweiligen Sportorganisationen lizenziert. Auf dem Gebiet der Basketball-Simulationen gaben **NBA Basketball** von Nintendo und **NBA In the Zone '98** von Konami ihren Einstand. Vertreter der Baseball-Zunft waren **Hyper Zone Nighter Pro Baseball King 2** von Imagineer und **Famista 64** von Konami – beides beliebte Serien, die vor allem auf den 16- und 32-Bit-Systemen große Erfolge feiern konnten. **Virtual Pro Wrestling 64** von Asmik und **New Japan Pro Wrestling Brave Spirits** von Hudson werden im Wrestling-verrückten Japan ebenfalls ihre Anhänger finden. Die Krönung dürfte zweifelsohne die Nintendo 64-Version von **Hyper Olympic in Nagano 64** sein. Konamis Hit-Serie bietet diesmal zwölf Disziplinen aus neun unterschiedlichen Sportarten, die per Analog-Joystick und Feuerzeug- bzw. Autofeuer-Funktion ausgefochten werden und helfen sollen, die

Wochen vor den Olympischen Winterspielen ohne Langeweile zu überstehen. Interessant für schießwütige Zeitgenossen und Flugzeug-Fanatiker dürfte **Sonic Wings Assault** von NSS sein. Hier dürft Ihr, ähnlich wie in **Ace Combat**, mit einer Staffel von Söldnerpiloten gegen eine Übermacht gegnerischer Flieger und Monsterroboter in den Kampf ziehen. Setas Helikopter-Baller-Spiel **Wild Choppers** müßte zur Zeit der Drucklegung in Japan eigentlich bereits erhältlich sein. Wann **Rev Limit** erscheinen soll, steht hingegen in den Sternen. Beide Spiele ließen jedoch viel Raum für Verbesserungen. Die übrigen Titel, die größtenteils als spielbare Versionen ausgestellt wurden, stehen entweder bereits in den Schaufenstern der japanischen Videospieleläden, oder haben ihr Messe-Debüt erst kürzlich auf der Tokyo Game Show – Herbst '98 (siehe Video Games 11/97) gefeiert: **G.A.S.P. – Fighters NEXTeam**, **Fighting Cup**, **Magic Century Eltail**, **Tamagotch World**, und **Dual Heroes** – um nur die wichtigsten zu nennen.



So "verwaschen" schaut In the Zone '98 von Konami aus!

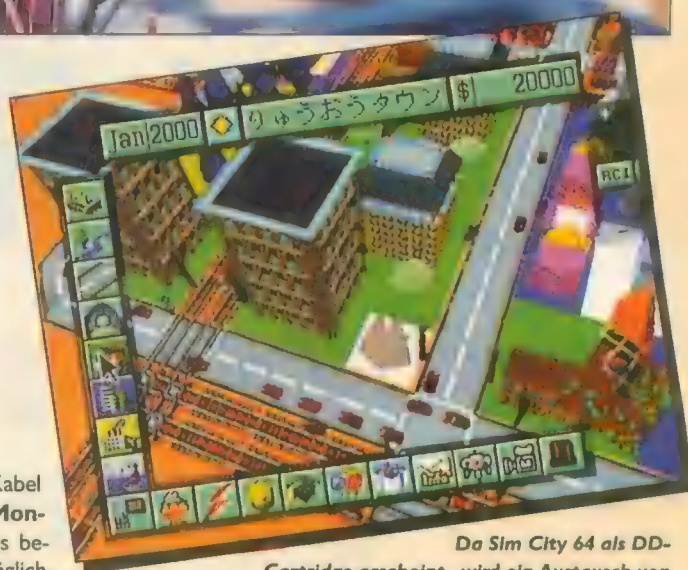


Sowohl "NBA Basketball" von Nintendo (links und oben) als auch Konamis "ITZ '98" sahen noch ziemlich unfertig aus.



Erscheinungstermine

Titel	Hersteller	Erscheinungstermin			
Pro Mahjong 64	Athena	21.11.1997	Magic Century Eltail	Imagineer	Mrz. 1998
Diddy Kong Racing	Rare	21.11.1997	64 P.I.	Imagineer	Mrz. 1998
Fist of the Hiryu Twin	Culture Brain	28.11.1997	Snow Speeder	Imagineer	Mrz. 1998
Wild Choppers	Seta	28.11.1997	G.A.S.P.	Konami	Mrz. 1998
Famista 64	Namco	28.11.1997	Super Robot Spirits	Banpresto	Mrz. 1998
64 Big Sumo	Bottom Up	28.11.1997	Sonic Wings Assault	Video System	Mrz. 1998
Topgear Rally	Kotobuki Syst	05.12.1997	Legend of Zelda	Nintendo	Apr. 1998
Dual Heroes	Hudson	05.12.1997	Fighting Cup	Imagineer	Apr. 1998
Snoboard Kids	Atlus	12.12.1997	Pachinko 365 Days	Seta	Apr. 1998
Chameleon Twist	NSS	12.12.1997	Morita Shogi 64	Seta	Apr. 1998
Hyper Olympic in Nagano 64	Konami	18.12.1997	Banjo Kazooie	Nintendo	Apr. 1998
Virtual Pro Wrestling 64	Asmik	19.12.1997	Rev Limit	Seta	Mai 1998
Augusta Masters '98	T&E Soft	19.12.1997	F-Zero X	Nintendo	Jun. 1998
Charger Iralra Stick	Hudson	19.12.1997	Pocket Monster Stadium	Nintendo	Jun. 1998
Yoshi's Story	Nintendo	21.12.1997	NBA Basketball	Nintendo	Jul. 1998
Aero Gauge	ASCII	Dez. 1997	Mario Artist Talent Maker	Nintendo	Jul. 1998
Sim City 2000	Imagineer	Dez. 1997	Mario Artist Picture Maker	Nintendo	Jul. 1998
Tamagotch World	Bandai	Dez. 1997	Mario Artist Polygon Maker	Nintendo	Jul. 1998
New Japan Pro Wrestling	Hudson	04.01.1998	Picachu Genki Dechu	Nintendo	Herbst 1998
NBA In the Zone	Konami	29.01.1998	Pocket Monster Snap	Nintendo	Herbst 1998
Pro Baseball King 2	Imagineer	Jan. 1998	Sim City 64	Nintendo	unbestimmt
1080° Snowboarding	Nintendo	Feb. 1998	Super Mario RPG 2	Nintendo	unbestimmt
			Mother 3	Nintendo	unbestimmt



Da Sim City 64 als DD-
Cartridge erscheint, wird ein Austausch von
Daten z.B. zu Sim Copter möglich sein.

Interview

Obwohl fürs Nintendo 64 knapp 40 Spiele vorgestellt wurden, ist man sich in Insider-Kreisen einig, daß die **Nintendo Spaceworld '98** einzig und alleine **Pocket Monster** gewidmet war. Diese japanische Kultserie, die sich mit insgesamt acht Millionen verkauften Exemplaren zu einer Massenhysterie entwickelt hatte, zählt nun, fast zwei Jahre nach Markteinführung, immer noch zu den bestverkauften Titeln in Japan. Diese Tatsache veranlaßt auch Nintendo dazu, sein Soft- und Hardwarekonzept für die kommenden Jahre auf eben dieses **Pocket Monster** aufzubauen. "Die zukünftigen Spiele müssen folgende vier Grundelemente beinhalten" – bekräftigte Big Boss **Hiroshi Yamauchi** in seiner diesjährigen Rede – "Zucht, Austausch, Kollektion und Addition". Damit ist folgendes gemeint: Das Spielprinzip der "Zucht" steht in einer direkten Beziehung zum Hauptspielement von **Pocket Monster**. Ähnlich wie bei **Tamagotch** schlüpft der Spieler in die Rolle des Dompteurs und zieht ein Monster groß. Zwar besteht die Hauptaufgabe darin, das

Nintendo werkt gerade an einem eigenen Sim City, das "Sim City 64" heißen wird.

Hausmonster per Link-Kabel gegen ein anderes **Pocket Monster** kämpfen zu lassen, es besteht jedoch auch die Möglichkeit, Monster-Daten unter befreundeten Mitspielern auszutauschen und in einer Kollektion zu sammeln. Das letzte Element "Addition" bezieht sich nun auf das neue ausbaufähige System-Konzept des Nintendo 64. Durch den Kauf von einzelnen Hardware- bzw. Softwarekomponenten wie das **64 GB Pack** oder das **Pocket Monster Stadium** lassen sich die Monsterdaten beliebig exportieren, nachbearbeiten und reimportieren. Im Grunde ist diese Überlegung genial – womöglich ist dies eine regelrechte Revolution auf dem Konsolenmarkt. Doch leider hatte Nintendo es versäumt, den Verbrauchern diese Vision von Beginn an zum Marktstart des Nintendo 64 bildlich zu vermitteln. Niemand wußte somit genau, was in der 64-Bit-Plattform alles steckt. Hätte Yamauchi seine Rede vor zwei Jahren gehalten und die Ausbaumöglichkeiten des Systems konkret erläutert, sähe viel-

leicht die Marktlage in Japan anders aus. Zumindest wäre die Erwartungshaltung etwas positiver ausgefallen. Da aber alle Anzeichen dafür sprechen, daß Yamauchi selbst von dem riesigen Erfolg seiner **Pocket Monster** überrascht wurde, liegt die Überlegung nahe, daß das jetzige Konzept erst sehr viel später konkrete Formen angenommen hat. Bleibt die Frage, wie sich die neue Strategie auf die zukünftigen Nintendo 64-Spiele auswirkt. Wir haben dazu den kreativen Kopf der Nintendo-Familie, Shigeru Miyamoto befragt:

VG: Sind außer **Pocket Monster** schon Spiele in der Entwicklung, die auf dem neuen Nintendo 64-System basieren?

Miyamoto: Ja. Ich arbeite gerade an **Sim City 64** und **Sim Copter** fürs 64 DD-Lauf-

ONE MAN. ONE SOLUTION. ONE STATE OF MIND.

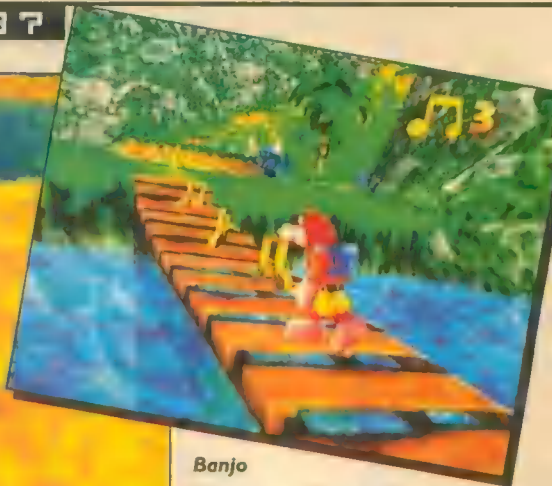


COMING SOON

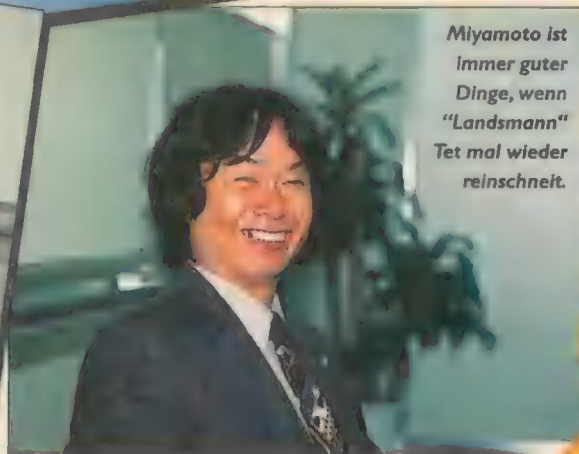


ONE™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ONE™ is co-developed by Visual Concepts. ©1997 American Softworks Corporation. All rights reserved.

Big Big-Boss Yamauchi
beim Erläutern von
Nintendos Markier-
Strategien.

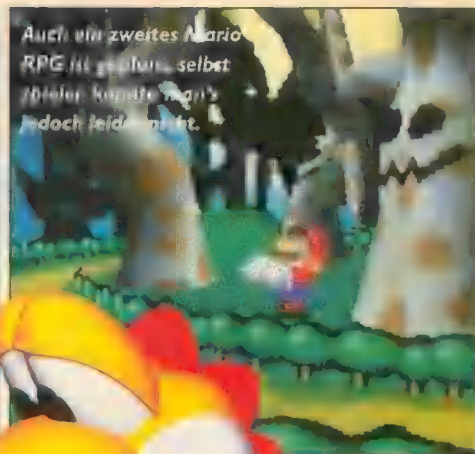


Banjo
Kazooie erscheint bei uns
leider erst nächsten Herbst.



Miyamoto ist
immer guter
Dinge, wenn
"Landsmann"
Tet mal wieder
reinschneit.

Auch ein zweites Mario
RPG ist geplant, selbst
wenn Spieler Mario's
jedoch leiden nicht.



werk. Bei diesen Titeln kommen die Grundelemente, die Yamauchi bereits im Vorfeld erläutert hat, voll zur Geltung. Der Spieler züchtet eine Stadt, die per Austausch in **Sim Copter** als Map eingelesen werden kann. Mit **Mario Artist - Picture Maker** können Texturen wie zum Beispiel Häuserwände oder Reklametafeln selbst erstellt und eingearbeitet werden. Helikopter lassen sich dann auch konstruieren.

VG: Reden Sie jetzt von **Sim City 2000** von Imaginier?

Miyamoto: Nein. Das Spiel heißt **Sim City 64** und wird von uns (Nintendo) entwickelt. Die Routinen müssen eigens programmiert werden, damit ein Austausch zwischen zwei Spielen möglich wird.

VG: Was ist eigentlich mit "Austausch" gemeint?

Miyamoto: Mit "Austausch" meinen wir nicht nur den Austausch von Daten innerhalb eines einzelnen Spiels wie beispielsweise abgespeicherte Zeiten bei einem Rennspiel. Wir wollen den Begriff erweitern und den Austausch von Daten zwischen zwei grundverschiedenen Spielen ermöglichen.

VG: Das bedeutet, daß es beispielsweise möglich sein wird, die Figur Zelda als Held eines anderen Spiels wie z.B. **Mother 3** einzusetzen?

Miyamoto: So etwas wäre sicherlich interessant. Bleibt die Frage, wie wir dann das Problem des Copyrights lösen. Früher gab es bei einigen Famicom-Spielen die Möglichkeit, Charakter-Daten "auszutauschen". Damals hat man einfach das Modul aus dem Schacht

gerissen und ein anderes dafür hineingesteckt. So konnte man seinen Helden auch in einem anderen Spiel weiterverwenden. Zugegeben, eine etwas dreiste Art von Datenaustausch, aber es wäre schön, wenn das mit dem Nintendo 64 auch gehen würde. Natürlich lassen wir uns eine etwas elegantere Methode einfallen, die Charakter-Daten im RAM der Konsole zu speichern.

VG: Wie sieht es mit **Zelda** aus?

Miyamoto: Bei **Zelda** kommt in erster Linie das Element der "Addition" zur Geltung. Es wird ein Modul geben, das den Kern des Spiels bildet. Durch einzelne Zusatz-Disketten (auf 64 DD-Basis) lassen sich beliebig viele Dungeons oder Welten hinzufügen. Bei **F-Zero X** können die Spieler anhand des integrierten Editors selbst Kurse konstruieren. Bei Rennspielen liegt es auch nahe, aktuelle Daten einzuspeisen. Wir sponsern schon seit geraumer Zeit eine TV-Sendung die **Super Mario Stadium** heißt. Hier könnten wir mit **F-Zero X** Wettbewerbe ausschreiben, wobei die Rekordzeit des Gewinners als Ghost-Datei gespeichert wird. Diese Daten könnte man über eine Supermarktkette zum Download anbieten. Somit kann sich jeder zuhause mit dem Sieger des **F-Zero X**-Wettbewerbs messen, ohne daß ein teurer Internet-Zugang vonnöten ist. Vielleicht wird die eine oder andere Veranstaltung ins Leben gerufen, wo Leute ir-

gendwelche Daten von irgendwelchen Spielen untereinander tauschen.

VG: Das Nintendo 64-System ähnelt in gewisser Weise dem PC.

Miyamoto: Naja, der Unterschied ist, daß das Nintendo 64 viel billiger, und noch dazu einfacher zu handhaben ist als ein PC. Dadurch, daß auch der Game Boy in das System integriert wurde, werden die Spiele auch mobiler. Ich kann mir nicht vorstellen, daß beispielsweise zwei Menschen in der U-Bahn PC-Spiele über ein Netz spielen. Der grundlegende Unterschied aber ist, daß das Nintendo 64 und der Game Boy von vornherein als Spielzeug konzipiert wurde. Und so soll es auch bleiben. tet

newline, frankfurt

Schon mal RALLY gefahren?



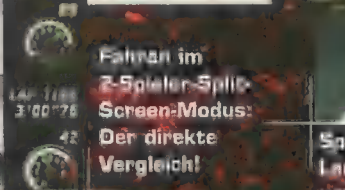
Selbst bei Nebel Vollgas
fahren: Pack' die Zeit, damit
Du weiterkommst.



Die Rallye Saison beginnt:
Nebel, Regen, Schnee und
glühende Sonne begleiten Dich!



Fahren im
2-Spieler-Split-
Screen-Modus:
Der direkte
Vergleich!



Spur' das Zittern des
Landstraßen Top Gear Rally
unterstützt das Rumble Pak!

Neun Renner stehen zur
Verfügung; weitere müßt Du
erkämpfen! Warnung: Sie
werden immer schneller!

NINTENDO 64



KEMCO

TOP GEAR RALLY

Vertrieb durch Mitsui & Co. Deutschland GmbH, Stadthausbrücke 5, 20355 Hamburg.

TOMB RALDER II starring Lara Croft © 1997 Eidos Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Namen und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen

Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Ralder II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute

an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und

eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der

...ehrlich,
ich hab' die ganze

seinesgleichen sucht. Und wenn Dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wem Du verfallen wirst.





Zeit an Dich gedacht

TOMB RAIDER III™

STARRING
LARA CROFT

Die Doppel-CD:
„A Tribute to Lara Croft“



jetzt im Handel erhältlich von BMG Ariola Media.



EIDOS
INTERACTIVE

PREVIEW

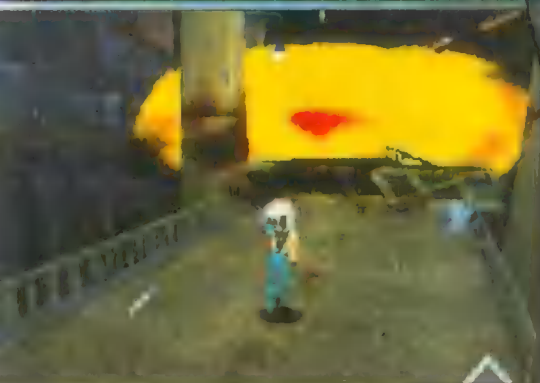
ONE

ONE

Rostige 2D-Plattformen haben längst ausgedient – der moderne Held verlangt nach einer aufregenden 3D-Welt. Joypad-Rambos werden in dem Action-Inferno ONE ihr explosives Wunder erleben.



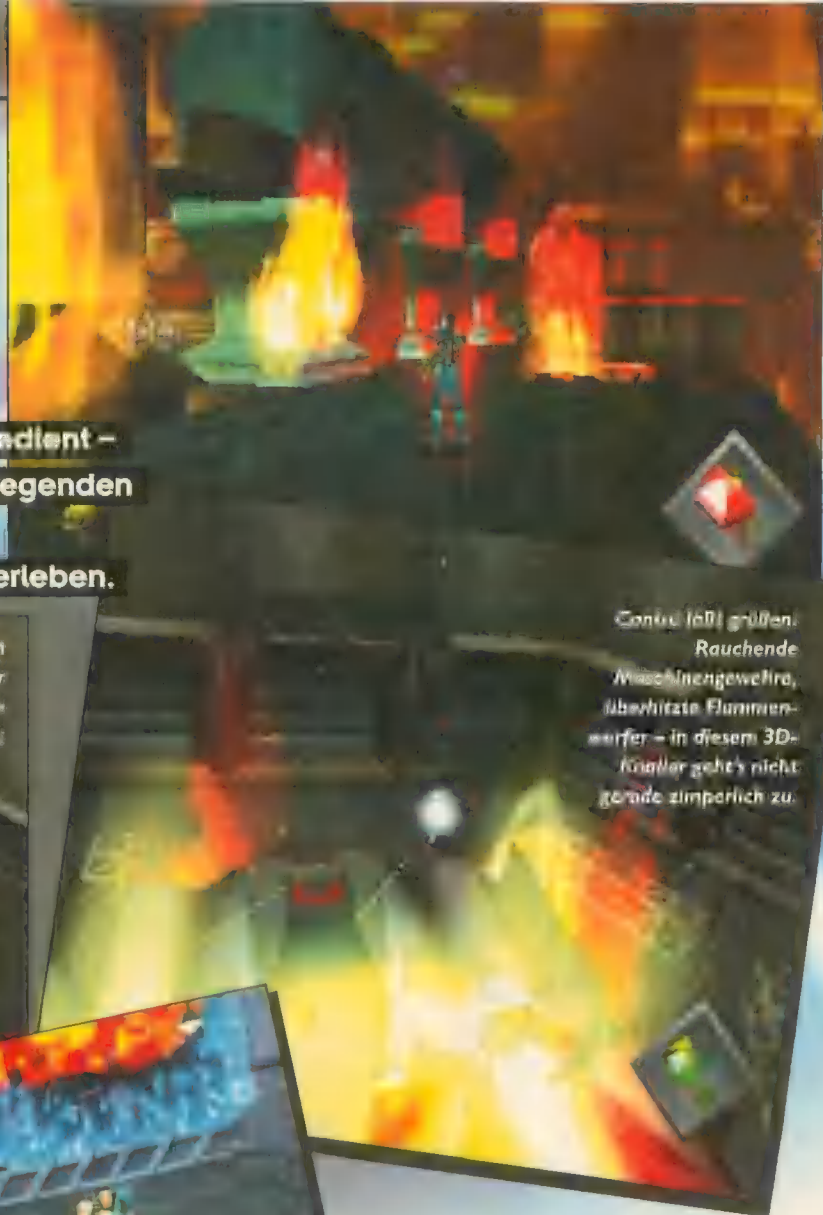
Hier gibt es Lasergefechte in der Festung des Bösen. Hier ist guter Beschussvermögen gefragt.



Von einer munter zoomenden Kamera werdet ihr stets ins rechte Rampenlicht gerückt.

Unbekannte Firmen sind immer für eine Überraschung gut. Visual Concepts hat mit ONE einen der heißesten Action-Reißer der nächsten Monate in der Mache. Ganze 40 Jahre werden wir diesmal in eine trostlose Zukunftswelt katapultiert. Zum unzähligen Male muß sich die rechtschaffende Menschheit gegen militante Polizei-Mächte behaupten. Ihr schlüpft in die Rolle des Junghelden 'John Cain' und bahnt Euch mit einer dicken Laserkanone den Weg durch fünf actiongeladene Großstadtfornos. Gleich von Beginn an gibt es Adrenalin-Action pur: Vorsichtig tasten wir uns im Inneren eines Gebäudekomplexes voran. Plötzlich greift uns von der Fenster-Außenfront ein riesiger Hubschrauber an. Jegliche Versuche, das Ungetüm mit dem Laser zu erledigen, scheitern

an dessen Panzerung. Da bleibt nur noch eines übrig: Die Füße in die Hände zu nehmen. Mit einem Affenzahn rennen wir um unser Leben und weichen gleichzeitig tödlichen Lasersalven aus, die pausenlos vor unseren Fußsohlen einschlagen. Habt Ihr diese Situation gemeistert, folgt die Flucht nach Vorne, die uns direkt durch einen einsturzgefährdeten Brückenkorridor führt. Gleich nach den ersten Schritten bohren sich tonnenschwere Stahlpfeiler in unmittelbarer Nähe in den Asphalt und gigantische Explosionswellen rollen unaufhaltsam auf uns zu. Anschließend erlebt Ihr ein aufregendes Lasergefecht mit regelrechtem „Star Wars“-Feeling, bei dem mächtig Schützenfest-Laune aufkommt. Mit permanentem Herzklopfen fetzen wir durch aufwendige Polygon-Landschaften, die alle in Echtzeit berechnet werden. Ihr seht Euren Helden aus der Rückenperspektive, wobei sich der Blickwinkel kontinuierlich verändert. Euer Akteur kann sich in alle Richtungen bewegen, springen und per Knopfdruck seine arm-implementierte Laser-Gun in Anschlag bringen. Zur Verteidigung bekommt Ihr ein hübsches Zu-



Contra soll grinsen. Rauchende Maschinengewehre, überhitzte Flammenwerfer – in diesem 3D-Kriegler geht's nicht gerade zimperlich zu.



John Cain auf der Flucht vor einer Explosionswelle.

satzsortiment an Ballermännern geboten: Flammenwerfer, Raketenwerfer und Pulsaser gehören zur bereichernden Überlebens-Ausstattung der Ein-Mann-Armee. An durchgeknallten Gegnern herrscht kein Mangel: Sie kommen angekrochen oder angefliegen, sie schießen, sind furchtbar hartnäckig und ultra-gefährlich. Ein sogenanntes "Rage-Meter" gibt Auskunft über die mentale Verfassung unseres Helden. Das Besondere dabei ist: Je höher der Wert durch die gesammelten Power Ups ist, desto schlagkräftiger und effektiver werden unsere Verteidigungsaktionen. John ist grandios animiert und überrascht mit fließenden Bewegungen wie Hechttrollen, Halsbrecherischen Salti oder spektakulären Cliffhaenger-Aktionen. Die Perspektive der dreidimensionalen Spielszenarien wechselt ständig: Mal seht Ihr das Geschehen von hinten, ein anderes Mal wieder von der Stirnseite. ws

INFO

System: PlayStation
Name: One
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Visual Concepts/ASC Games

Geplanter Erscheinungstermin:

Januar 1998



GT Interactive

Expect the unexpected:



15



90%



87%



70%



10/10



87%

„Hey, Du da!
Nicht umblättern.
Hol mich hier raus!“

ODDWORLD

ABE'S ODDYSEE



Abe's Oddysee – ab sofort auch als PC-Version!

Unser Chef, Molluck, ist ein echter Fliegling. Er will mich und mein ganzes Volk eindosen! Aber damit nicht genug: Hinterhältige Kravuren, verzerrte Puzzles und mystische Tempelstrukturen erwarten Dich. In den Labyrinthen von Oddworld und der Fleischfabrik Rupture Farms sind schon unzählige Käseknäusler verschollen.

Sind auch Du und Dein PC der Herausforderung gewachsen?



Es ist nicht einfach,

ein Spiel möglichst präzise,

objektiv und gleichzeitig

sachlich zu bewerten.

Unsere Testkriterien sind

aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist. Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konso- lenumsetzungen.

WERTUNG

System: **Playstation**
 Spieltyp: **Strategiespiel**
 Datenträger: **CD**
 Hersteller: **Mindscape**
 Testversion: **Mindscape**
 Spieler: **1**
 Features: **Speicheroption**
 Schwierigkeitsgrad: **8-9**
 Preis: **ca. 100 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **ab 16**
 Grafik: **58%**
 Musik: **52%**
 Soundeffekte: **68%**

Spielspaß: 71%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieltyps sowie **technische Daten**.

Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.

Neu ist unsere Altersempfehlung.

Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule**.

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**



DIRK

Gegendarstellung:
 Dirk ist ein Musterbürger, er fährt nie schwarz, hat wirklich keine Punkte in Flensburg und kopiert keine Spiele.



WOLFGANG

Seit sein Neffe eine Play-Station besitzt, steht Onkel Wolfi bei ihm wieder hoch im Kurs: „Kann ich mir mal deine Spielesammlung ausleihen?“



RALPH

Seine große Erkenntnis nach dem einwöchigen Japan-Trip lautet: Japaner sprechen kein Englisch. (Is nich wahr, ehrlich, Ralfbub?)



ROBERT

Hat zu seinem 33ten Geburtstag (is des 'n alter Sack) die gesamte Redaktion zum indischen Mutter-Mittagessen eingeladen: Yam, Yam!



TET

Tet hat in Tokio eine günstige 80-qm-Wohnung entdeckt und überlegt jetzt, ob er nicht in die alte Heimat umziehen soll.

NEU! Ab jetzt gibt es wieder 5 Wertungsgesichter:



Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer“ ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionsempfehlung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv

DAS KLEINE VIDEO-GAMES-CLASSIC GEDRUCKTE

gedruckte Meinungskasten des Autors, überschriften mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik“, „Musik“, „Soundeffekte“ und „Spielspaß“ gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Nintendo 64 zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr

schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

WIR PACKEN AUS!

Spiele

	PSX	SAT
Ace Combat 2	89,99	
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
Boast	89,99*	
Broken Helix	99,99*	
Bust-a-Move 2 (Platinum Edition)	59,99*	79,99*
Bust-a-Move III	AKTION!	
Casper	89,99	
Castlevania	99,99*	
Clock Tower	99,99*	
Colony Wars	89,99	
Constructor	89,99*	
Cool Boarders 2	89,99	
Croc: Legend of the Gobbos	89,99	89,99*
Deathtrap Dungeon	99,99*	
Destruction Derby 1 (Platinum Ed.)	49,99	
Felony 11-79	99,99*	
FIFA Soccer III (Platinum Edition)	49,99	
Fighting Force	99,99	89,99*
Formula 1	109,99	
Formula Karls	99,99*	89,99*
Frogger	89,99	
G-Police	109,99	
Hercules	89,99	
Int. Superstar Soccer PRO	99,99	
Int. Track & Field (Platinum Edition)	49,99	
K1 - The Arena Fighters	99,99*	
Last Bronx	99,99*	
Lost Vikings II	AKTION!	
Lost World	89,99	
Magic the Gathering	79,99*	79,99*
Monopoly	89,99	
Moto Racer	89,99	
Nagano Winter Olympics '98	99,99*	
NBA Live '98 (EA Sports)	89,99	89,99*
NHL '98 (EA Sports)	89,99	89,99*
NHL Breakaway '98	77,00	79,99*
Nightmare Creatures	89,99*	
Nuclear Strike	89,99	
Oddworld Abe's Odyssey	89,99	
Pandemonium II	99,99*	
PGA Tour Golf '98	89,99	
Porsche Challenge	85,99	
Power Soccer 2	89,99*	
Rapid Racer	89,99	
Rayman (Platinum Edition)	49,99	
Ridge Racer Revolution (Platinum)	49,99*	
Risiko	89,99*	
Road Racer (Platinum Edition)	49,99	
Rock 'n' Roll Racing II	89,99*	
Sega Touring Car	109,99	
Shadow Master	89,99*	
Skull Monkeys	89,99*	
Sonic R	AKTION!	
Space Jam	89,99	
Streetfighter Ex Plus	89,99*	
Test Drive 4	89,99*	
Theme Hospital	89,99*	
Tomb Raider 2 (incl. Lichtpistole)	159,99	
Tomb Raider 2 (incl. Lichtpistole)	85,99	
Tomb Raider 2 (incl. Lichtpistole)	109,99	
Total Drivin'	89,99	
Transport Tycoon	89,99	
V-Rally	89,99	
WarCraft 2	89,99	89,99*
WipeOut 2097 (Platinum Edition)	49,99*	
Worldwide Soccer III	99,99	
Worms (Platinum Edition)	49,99	
Z	79,99*	

Grundgeräte

Sony Playstation incl. Control Pad 299,-

Zubehör

Antennenkabel	39,99	59,95
Infrarot-Joypads (2 Stück)	79,99	79,99
Joypad	29,99	39,99
Lenkrod	129,95	
Memory Card	29,99	79,99
Predator Lightgun	69,99	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99	

Adventure ■ Action!

Discworld 2

Sony PSX * / Sega SAT * je

89,99

Dynasty Warriors

Sony PSX *

99,99

Unser Weihnachtstip:

TOCA Touring Car Championship

Codemasters Rallye-Erstling schlägt die Konkurrenz in puncto Spielbarkeit um Längen. Wer auf ein realistisches Rennvergnügen steht, sollte uneingeschränkt zugreifen!

Sony PSX

88,-

Antons Tips zum neuen Jahr:

Thunderhawk 2

Sony PSX

49,99

FIFA '98

PSX * / SAT * je

89,99

Crash Bandicoot 2

Sony PSX *

89,99

Nascar Racing '98

PSX * / SAT * je

89,99

Nintendo 64

Nintendo 64 incl. Control Pad	149,99
Adapter für Import-Spiele	49,99
Antennenkabel	49,99
Controller (Memory Card)	39,99
Control Pad (diverse Farben)	59,99
Rumble Pak	39,99
Blast Corps	119,99
Bomberman 64	99,99*
Chameleon Twist	129,99*
Clayfighter 63 1/3	139,99
Diddy Kong Racing	99,99*
Extreme G	139,99
F1 Pole Position	139,99
GoldenEye 007	129,99
Goemon	149,99*
International Superstar Soccer 64	139,99
Lamorghini	149,99*
Lylat Wars (Star Fox III incl. Rumble Pak)	139,99
Mischief Makers	99,99*
Nagano Winter Olympics '98	149,99*
NBA Pro '98	139,99*
NFL Quarterback Club	139,99*
Super Mario 64	99,99
Super Mario Kart 64	99,99
Turok Dinosaur Hunter	129,99
Wave Race	99,99
Wayne Gretzky's 3D Hockey	139,99
WCW Wrestling	139,99*

N64

Baphomets Fluch 2

Spiegel der Finsternis

Sony PSX *

89,99

Command & Conquer 2

Alarmstufe Rot

Sony PSX *

99,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Hotline. In eine unserer Ladengeschäfte.

Media Point

Unsere Filialen:

Berlin - Stoglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Berlin - Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	Berlin - Stoglitz gegenüber Forum Stoglitz Tel.: (030) 327 01	Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 33 Tel.: (030) 327 01	Berlin - Mitte Alexanderplatz 11 gegenüber Forum Hotel	Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	Dortmund Rheinische Straße 11 Tel.: (0231) 914 25 24
Berlin - Neukölln Jonasstraße 1 Tel.: (030) 621 60 21	Berlin - Spandau Nonnendammallee 11 Tel.: (030) 302 02 11	Berlin - Tegel Brunowstraße 11 Tel.: (030) 434 90 11	Berlin - Friedr.hain Volgstraße 11 am "Plaza Center"	Bernau Zepernicker Chaussee 11 im "Forum Bernau"	Bremen Hansehof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 11	Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 - 12159 Berlin

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Preise angegeben in € inklusive 15% MwSt. Interner und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
6,99 DM / Kreditkarte: 11 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / 250,- € im Inland versandkostenfrei / Ausland: Vorkasse zzgl. 20,- DM!
bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einleichen Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



BESUCH BEI Hudson

Um die Güte des kommenden PlayStation-Beat'em-Up-Knüllers **Bloody Roar** besser beurteilen zu können, ließ sich Virgin nicht lumpen und schickte uns zusammen mit je einem englischen und italienischen Kollegen nach Tokio, um das komplette Entwicklerteam einen Nachmittag lang zu löchern



Im Ginza Shopping-Viertel werdet Ihr keine Mühe haben, Leerräume in Euren Geldbeuteln zu erzeugen (Haifischflossensuppe: DM 100.-).

Zu einem nicht alltäglichen Event lud Virgin Deutschland in der ersten Novemberwoche ein. Wir waren zwar nicht auf "World Tour", durften aber als einziges deutsches Magazin das Entwicklerteam von Hudson Softs kommandem Beat'em-Up-Highlight **Bloody Roar** in der Firmenzentrale in Tokio besuchen und in einem ausgedehnten Interview einen Nachmittag lang löchern. Außerdem haben wir als Europäer in den sechs Tagen unseres Aufenthalts in der fernöstlichen Metropole viele neue Eindrücke gewonnen, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

Tokio

Nachdem wir es schließlich doch noch geschafft haben, erstens nach elfstündigem Flug am ausschließlich japanisch beschrifteten Fahrkartenschalter im Narita Airport (liegt ca. 70 km außerhalb von Tokio), mit zehn ungeduldig blickenden Japanern im Rücken, ein Bahn-Ticket in die City zu lösen und zweitens dem zehnstöckigen Labyrinth des Hauptbahnhofs innerhalb von nur einer Stunde zu entkommen, waren wir doch froh, in der Person unseres Kontaktmanns der Fir-



Oben: In Akihabara kann man stundenlang enthusiastisch in Dutzenden von Videospielshops stöbern, bis es dunkel wird.

ma Hudson Soft einen Bekannten zu hören und wenig später auch zu sehen. Haruhiko Ikeda kannte ich (Ralph) bereits von der European Bomberman Championship 1993 in Paris, von wo auch der glorreiche Sieger-Pokal stammt, der seitdem unsere Redaktionsräume zierte. Zur Auflockerung wurden wir (ich, je ein englischer und italienischer Schreiberling, sowie das englische Virgin PR-Team) gleich in eine der an jeder Straßenecke liegenden, und bis zu sechsstöckigen Spielhallen geführt, in der sauber und adrett mit Anzug und Krawatte gekleidete Manager genauso ihrem abendlichen Vergnügen nachgehen wie die Jugend Tokios. Was dort sofort auffiel: Beat'emUps und Rennspiele aller Art stehen in der Beliebtheitskala immer noch ganz oben. Neben **Tekken 3** und **Virtua Fighter 3 Enhanced** (mehr Moves) war aber auch SNKs **King of Fighters '97** überall präsent und umlagert. Da sage noch einer, das Neo Geo sei tot! Nach einer Runde **Scud Race Plus** (neue Kurse), **Le Mans 24** (Sega, nicht so der Hammer) und **Sega Super-G** (besser als das **Alpine Racer-Duo** von Namco), war dann die Zeit reif für den Höhepunkt des Abends: der elektrische Stuhl (kein Witz!). Man setzt sich in besagtes Folterinstrument und hält sich an zwei Metallgriffen



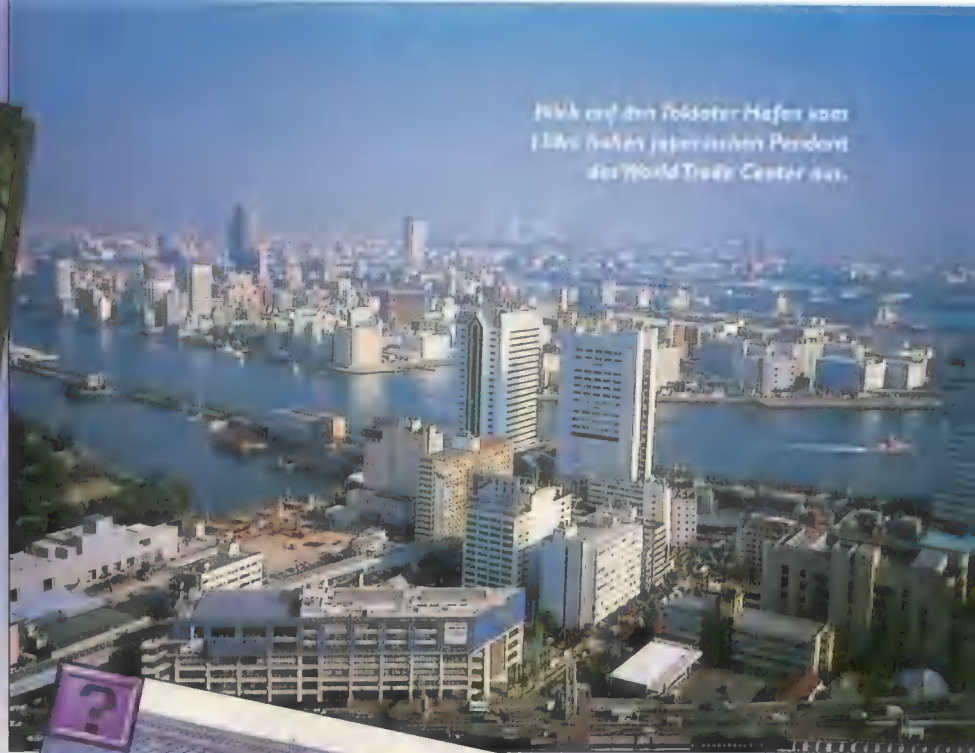
Die größte Tempelglocke in Ostjapan nahe des Zojyo-Tempels.



So stellt man sich Tokio vor: Abendliches Gedränge in der Nakamise-Shopping-Street, einer ehemaligen Schmugglerhochburg.

fest, in die kontinuierlich Strom gejagt wird. Läßt man schließlich mit Hochspannungsfrisur los, ist alles vorbei und man erhält einen Ausdruck mit der verkrafteten Volt-Zahl und wird, sofern man hart genug war, in die High-Score-Liste aufgenommen. Life is crazy, isn't it? Außerdem haben die trickreichen Arcade-Besitzer eine Möglichkeit gefunden, ihren Umsatz zu steigern. Alle Beat'emUp-Automaten sind nur in Zweier-Packs vorhanden, die sich gekoppelt gegenüberstehen. Wollt Ihr z.B. ein Spielchen **Vampire Saviour 2** (also Darkstalkers 4) wagen, müßt Ihr erstmal Euren menschlichen Kontrahenten gegenüber herausfordern und bezwingen, was bei den Tokioer Meisterschlägern alles andere als eine einfache Aufgabe darstellt. Wer einmal die Gelegenheit bekommt, der „Eastern Capital“ (wörtliche Übersetzung Tokios) einen Besuch abzustatten, sollte Akihabara, den Stadtteil der Elektronik-Freaks und Spiele-Gurus, auf keinen Fall missen. Während bei uns Einheitspreise gelten (neues PS-Spiel DM 100.-, daran gibt's nichts zu rütteln), gelten hier noch die Gesetze der Marktwirtschaft, und Unterschiede von bis zu 4.000 Yen (also ca. 56 DM) auch bei neuen Spielen sind keine Seltenheit. Ausgiebiges Stöbern lohnt sich also, vor allem wenn man auf der Suche nach Raritäten ist. Ich persönlich konnte einem **Samurai Shodown 2** Neo Geo-Modul für lächerliche 800 Yen (10 Mark) genauso wenig widerstehen wie einer **Cyberbots**-Limited Edition (Capcom Robo-Beat'emUp) mit Artwork-Buch oder einem **Thunderforce V**-Special Pack (Saturn) mit Bonus-Audio-CD inklusive 70 Minuten Best of Thunderforce-Tracks. Allgemein ist das Preisniveau für Spiele in Japan niedrig (das ist aber auch das einzige!), von punktuellen, grotesken Ausnahmen für etwas ältere Titel vom Schlage eines **Comix Zone**

für Mega Drive zum lächerlichen Preis von DM 320,- abgesehen. Die Architektur der viel Flair verbreitenden Games-Shops paßt sich dabei den örtlichen Gegebenheiten an. Grundstückspreise um die US \$ 100.000 pro qm in Herzen der Stadt (und dementsprechende Mieten!) lassen keine großflächigen Verkaufsräumlichkeiten zu. Stattdessen baut man eben bis zu sieben, nur wenige qm und doch jeweils Tausende verschiedener Titel umfassende, kleine Lager übereinander, in der sich die Leute gegenseitig auf die Füße treten, aber das ist nach kurzer Eingewöhnungszeit in Nippon sowieso an der Tagesordnung. Anders als nach Tets Warnungen befürchtet, verhalten sich die Japaner gegenüber armen Gaijins (Ausländern) jedoch immens freundlich, höflich und zuvorkommend, auch wenn die Kommunikation in 95% aller Fälle an der Sprachbarriere scheitert. Im Gegensatz zu westlichen Gefilden besteht die Hauptaufgabe der Gesetzeshüter des Landes der aufgehenden Sonne (so, einmal mußte diese Floskel in den Text!) übrigens mangels Kriminalität im Erteilen von Auskünften, was irgendwie so ganz nicht stimmen kann. Die gut ausgebauten Straßen der Hauptstadt (es gibt sogar einen gebührenpflichtigen Express-Way durch die Betonschluchten) werden von mindestens genauso vielen S-

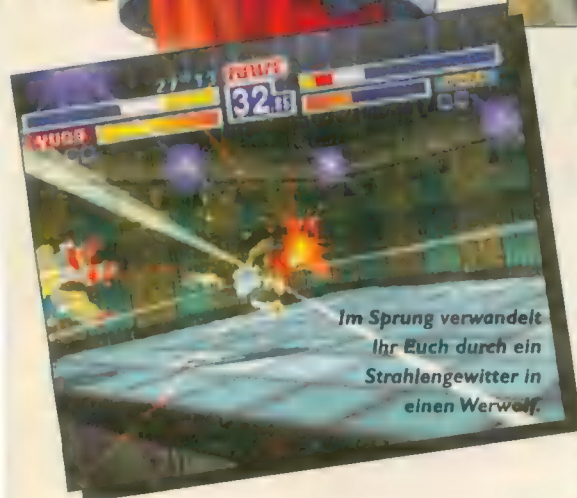


Hier end' den Tokioter Hafen kann (das) haben jahrelangen Pendant des World Trade Center war.




Der Hauptschrein der Asakusa-Tempelanlage: Hier trifft man sich, um dem alltäglichen Betonschlingel zu entkommen.

Klasse-Benz wie hierzulande und auch einigen Porsche bevölkert, welche dank Zöllen dort aber dreimal soviel kosten. Da weiß man, was die Stunde geschlagen hat: Der brave Geschäftsmann fährt U-Bahn (bei der Standard-Auslastung von 250 (!) % zur Rush-Hour kann man gerade noch seine Hände bewegen) und die Yakuza (japanische Mafia) flaniert in Straßenkreuzern durch die Gegend. Insgesamt gesehen prägen aber doch die Spiele und das Drumherum das Erscheinungsbild dieser Metropole. Im Stadtteil Korakuen wurde ein Kickboxing-Event im Tokyo Dome (auch „Big Egg“ genannt) von Dutzenden PlayStation-Ständen mit **KI-Arena Fighters** (siehe Test in der letzten Ausgabe) zum Probespielen untermalt und zufällig entdeckte ich gleich daneben eine riesige Halle, in der Capcom den zehnjährigen Geburtstag seines Dauerbrenners Megaman (in Japan: Rockman) mit vielen Aktionen und Festivitäten, vor allem für die Kiddies, zelebrierte. Ein letzter Tip noch, aus eigener bitterer Erfahrung: Laßt in Tokio bei einem mehrgängigen Menü die ersten fünf Gänge aus (u.a. rohe Chicken Wings in Essig-Sauce, lecker!), die wirklich guten und für Europäer genießbaren Sachen kommen erst zum Schluß!

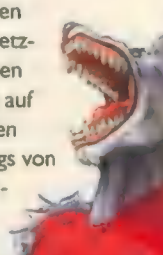


Bloody Roar

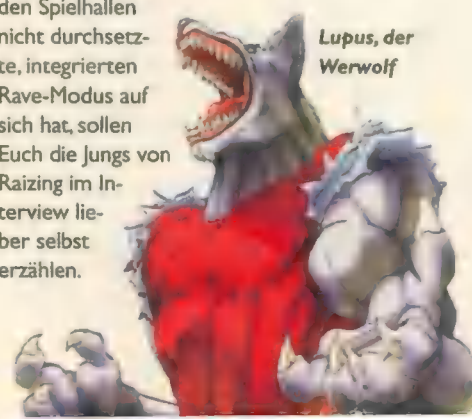
Seit unserem Preview in der VG 11/97 hat sich bei Hudsons Mensch-gegen-Monster-Keilerei noch einiges getan. Das extrem schnell geschnittene Render-Intro, das alle acht Martial-Arts-Spezialisten detailliert vorstellt, wurde in einigen Punkten geändert, wobei meines Erachtens ein paar der Schere zum Opfer gefallene Szenen der Vorversion eine Veröffentlichung durchaus verdient hätten. Eigentlich duellieren sich in **Bloody Roar** ja 16 Charaktere, denn jeder menschliche Turnierteilnehmer kann sich mit gefülltem Power-Balken in ein wildes Tier auf zwei Beinen verwandeln (Löwe, Tiger, Gorilla, Wolf, Fuchs etc.) und erhält dann neben den

zwei Standard-Attack-Buttons Punch plus Kick noch einen Beast-Button, der in Kombination mit den anderen für mehr Combos und Specials genutzt werden kann. Dabei kommt mit dem Zeitpunkt und dem Ort der Verwandlung viel Taktik in das mit schnellen Perspektivenwechseln furios in Szene gesetzte 3D-Beat'em-Up. Verwandelt Ihr Euch so schnell wie möglich, werdet Ihr auch ebenso fix wieder  Eurer tierischen Hülle geprügelt. Haltet Ihr jedoch länger als (auch nicht schwächerer) Mensch dagegen, verträgt Euer zweites Ich später auch mehr Treffer, ohne gleich den Geist aufzugeben. Ihr könnt Euch sogar nach einem Anlauf mitten im Sprung verwandeln und Euren Gegner überraschen. Außerdem integrierten die Designer von Raizing eine Quick-Counter-Möglichkeit: Blockt Ihr eine Attacke ab, erscheint kurz ein blauer Flash an der betroffenen Stelle und gibt Euch für einige Zehntelsekunden die Gelegenheit zum Konter. Dank der umzäunten Arenen lassen sich Juggle-Combos in beliebiger Höhe erzielen, die allerdings (ich glaube zum ersten Mal in einem Beat'emUp überhaupt!) abgewehrt werden dürfen. Hat Euch die CPU in die Lüfte bugsiert und setzt zum Angriff auf Euren herunterfallenden Schützling an, genügt bei richtigem Timing ein Druck auf Punch + Kick und Ihr fabriziert wieder einen kleinen Sprung in die Höhe und laßt den wartenden Angreifer somit ins Leere schlagen. Krachende Schlaggeräusche, Power-Moves, die den Gegner übers ganze Feld schleudern, Shadow Finishers, freie Positionen-

wahl zum Duell-Beginn wie in den letzten **Sa-murai Shodown**-Sequels, einstellbare Bluteffekte und ein umfangreicher Practice-Mode sollten bei Hudsons erstem PS-Beat'emUp keine Wünsche offen lassen. Für Freunde des schnellen Endes birgt das Optionsmenü auch zerstörbare Wände, was einen Kampf im günstigsten Fall schon nach einer Sekunde (per Power-Move oder -Throw) beendet, denn einmal in Einzelteile zerlegte Ringbegrenzungen werden in der nächsten Runde nicht mehr aufgebaut. So habt Ihr in einem Best-of-Five-Match selbst mit 0:2-Rückstand noch eine reelle Chance für den Sieg. Leute, die sich lange Button-Kombinationen merken wollen, werden mit 15++ Combos, die erfreulicherweise auch in der Anleitung stehen, ihren Spaß haben. Einige Haudegen haben auch kleine Combos in petto, die ringförmig (also theoretisch unendlich oft) aneinandergesetzt werden können. Ihr merkt schon, **Bloody Roar** macht dank der einfachen Grundsteuerung auch Genre-Neulingen sofort Spaß, während für Profis und Hardcore-Beat'emUp-Liebhaber genügend Kniffe zur längerfristigen Motivation enthalten sind. Etwas nervig fiel bis jetzt lediglich der penetrante Heavy-Metal-Soundtrack auf, der zwar anfangs motiviert, aber bei längerer Spieldauer nach Abschalten schreit. Was es mit dem extra für die PS-Konvertierung des Arcade-Vorbilds, das sich in Japan leider aufgrund des fehlenden Namens im Vergleich zu **Tekken**, **Virtua Fighter** oder **King of Fighters** in den Spielhallen nicht durchsetzte, integrierten Rave-Modus auf sich hat, sollen Euch die Jungs von Raizing im Interview lieber selbst erzählen.



Lupus, der Werwolf



**Die Straße Gehört dir.
Du mußt sie nur erobern!**

COURIER CRISIS

Dein Bike ist dein einziger Freund!

Wahnsinn auf zwei Rädern: als Fahrradkurier durch die Großstadtdschungel.

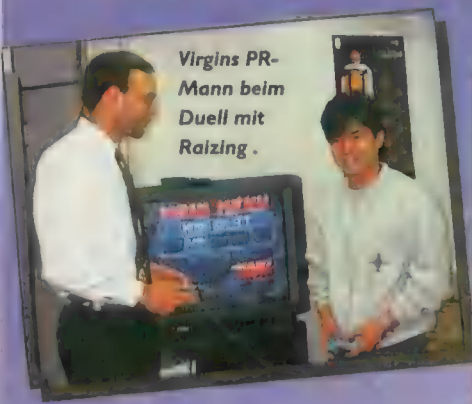
Dein Job ist, die Bestellung ans Ziel zu bringen - koste es, was es wolle. Du jagst auf zwei Rädern durch die Straßen Amerikas, das heißt: High-Speed Action ohne Rücksicht auf Verluste. Der Job ist hart! Du bahnst dir deinen Weg durch keifende Unrat, streunende Hunde, bullige LKWs, spielende Kinder und nervige Polizisten. Und alle haben es auf dich abgesehen! Da brauchst du Mut, Wendigkeit und Null Skrupel. Bist Du bereit?



Was drinnen verbirgt sich?

- Action auf echten BMX- und Mountainbikes von GT-Bikes
- Nimm dir dein Lieblingsbike!
- 30 verschiedene Level in 5 US-Städten
- über 160 Objekte und 70 verschiedene Fußgänger
- Insgesamt über 250 Aufträge
- Superrealistische Soundeffekte
- Schnelle, realistische 3D-Engine





Virgins PR-Mann beim Duell mit Raizing.



Ganz rechts: Bloody-Roar-Director Kenji Fukuya.



Hudsons PR-Mann Ikeda, der Ralphs Graffiti mit jenseitigen Kostlichkeiten auftrifft.



Das Raizing Team beim gemütlichen Plausch im Hudson-Hauptquartier.

Interview

Wir unterhielten uns mit den Top-Leuten von Team Raizing, die für Bloody Roar verantwortlich zeichnen, bestehend aus Producer Naoyuki Tsuji, Director Kenji Fukuya, Designer Shimichi Ohnichi, Lead Programmer Yuichi Ochiai sowie dem Chef-Grafiker, übrigens genau am Tag des offiziellen Releases in Japan.

VG: Raizing ist in Deutschland noch ziemlich unbekannt. Wann wurde die Firma gegründet, welche Projekte habt Ihr bis jetzt veröffentlicht, und seit wann besteht die Zusammenarbeit mit Hudson Soft?

Wir haben 1993 angefangen und zunächst hauptsächlich klassische 2D-Shoot'emUps programmiert, die in Japan auch für den Saturn umgesetzt wurden, z.B. Terra Diver oder Sosal Striker. Mit Hudson Soft kooperieren wir seit ca. 2-3 Jahren und können u.a. die Neo Geo-Releases Panic Bomberman sowie das Beat'emUp Kabuki Klash vorweisen.

VG: Wann begannen die Arbeiten zu Bloody Roar? Ist es dasselbe Team, das schon Kabuki Klash programmierte?

Hudson: Wir haben vor etwa 20 Monaten angefangen, und in der Tat wirkte bei Bloody Roar auch ein Teil des Teams mit, das schon das genannte klassische SF-Beat'emUp designte.

VG: Wie kamt Ihr auf die geniale Idee, jedem Charakter im Spiel ein wildes Tier zuzuordnen, in das er sich verwandeln kann? Wurde Motion Capture für die Animationen verwendet?

Hudson: Also, eigentlich war es genau andersherum: Wir haben uns zuerst die beliebtesten 'Beast'-Charaktere überlegt (so der Arbeitstitel des Spiels) und aufgrund deren Eigenschaften die menschlichen Ebenbilder dazu geschaffen. Ein Hase bewegt sich sehr agil, also mußte der Hasenmensch ein kleiner, flinker Kämpfer

sein, während der Gorilla ein mächtiges, hochaufgeschossenes Pendant spendiert bekam, oder der Werwolf einen muskelbepackten Athleten. Auf ein Motion-Capture-Verfahren haben wir aus dem Grund verzichtet, da sich die Bewegungen wilder Tiere nicht mit menschlichen Moves darstellen lassen. Wir haben stattdessen ganze Tage im Tokioter Zoo verbracht, die Verhaltensweisen der Tiger, Löwen etc. beobachtet und jeden einzelnen der über 150 Attack-Moves pro Kämpfer einzeln per Hand animiert.

VG: Ist die PlayStation-Version eine 1:1-Umsetzung des Arcade-Automaten?

Hudson: Die Heimversion ist sogar besser als das Spielhallenvorbild, das auf der schwarzen CD komplett enthalten ist. Zusätzlich haben wir noch einen umfangreichen Trainings-Mode und eine Reihe weiterer Spielmodi, sowie eine umfangreiche Artwork Gallery draufgepackt. (Anm d. Red.: Daraus seht Ihr einige Kostproben in diesem Artikel). Die wichtigste Ergänzung stellt jedoch der neue Rave-Mode dar: Durch einen simplen Knopfdruck mitten im Spiel bei aufgeladener Power-Leiste bewegen sich die Monster 50% schneller als beim Original, wodurch viele neue Combos erst möglich werden. Außerdem haben wir auch noch einen Kids- sowie einen Big-Head-Mode spendiert.

VG: Beruhen die Aktionen der menschlichen Protagonisten auf realen Martial-Arts-Techniken, oder habt Ihr Phantasie-Moves à la Feuerbälle etc. ins Spiel integriert?

Hudson: Obwohl wir alle große Fans von Capcoms Street Fighter 2 sind, das schließlich das heute existierende Fighting-Game-Genre erst geschaffen hat, bewegen sich alle Arm- und Beinmoves der Kämpfer im Rahmen dessen, was im Kampfsport tatsächlich machbar ist. Für den Fuchsmenschen Fox haben wir uns sogar die Techniken von der Siegerin eines Martial-Arts-Turniers für Frauen in Tokio abgeschaut, die einen ganz speziellen chinesischen Kampfstil namens Shorinji Kenpo praktiziert. Jetzt wollt Ihr sicher ein Photo von Ihr haben, aber die Dame ist sehr presseschüchtern! (lacht).

VG: Ist es eigentlich kompliziert bei dieser immensen Palette an Angriffsaktionen, die Reaktion der Computergegner und den Gesamtschaden einer Aktion, vor allem bei Combos zu implementieren?

Hudson: Nein, die Action/Damage-Data stellt

keine große Schwierigkeit dar. Jedem Move wird in der Fighting-Engine ein Parameter zugeordnet, was eine Identifikation und damit die Auswahl einer der begrenzten Reaktionen der A(rificial) I(ntelligence) leicht macht. Bei einem Combo werden die Werte der betroffenen Parameter dann einfach zusammengezählt.

VG: Worauf seid Ihr denn nun besonders stolz in Bloody Roar?

Hudson: Da gibt es mehrere Dinge. Zum einen ist da unser Combo-System, das es dem geschickten Spieler aufgrund der Ringbegrenzung und der Juggle-Möglichkeit erlaubt, theoretisch unendliche Combos auf die Matte zu legen. (Chef-Programmierer Yuichi Ochiai legt sogleich Hand ans Spiel und demonstriert uns seine Behauptung mit einem eindrucksvollen 47-Hit-Combo). Zum anderen ist es uns, so glaube ich, sehr gut gelungen, die Flugbewegungen der winzigen Teile der nach einem Finishing-Move zerberstenden Teile der Mauer auf dem Screen darzustellen. Insgesamt gesehen sind wir natürlich mit dem kompletten Endprodukt sehr zufrieden, einem sehr schnellen Polygon-Beat'emUp, das aufgrund einer einfachen Tastenbelegung sowohl für Anfänger zugänglich ist, andererseits dank der reichhaltigen Move-Palette aber auch Profis herausfordert.

VG: Wird es eine Saturn-Umsetzung geben?

Hudson: Nein, wir bei Raizing sind Perfektionisten, und ein Bloody Roar auf dem Saturn wäre in dieser Form und vor allem in dieser Geschwindigkeit nicht machbar.

Das Interview führte Ralph Karels

INFO

System: PlayStation
Name: Bloody Roar
Genre: 3D-Beat'emUp
Hersteller: Raizing/Hudson
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erschienen
Deutschland: Februar 1998



**DAS PROBLEM BEI
PAUSCHALREISEN IST...**



**DASS DIE DORTIGEN BASARE
VERWIRREND -**



**DIE ÖFFENTLICHEN
VERKEHRSMITTEL PRIMITIV
SIND -**



**UND DIE EINHEIMISCHEN NUR
'RUMHÄNGEN.**



**VON DEN COCKTAILS
BEKOMMT MAN KOPF-
SCHMERZEN.**



UND DAS ESSEN IST SCHLECHT.



**114NM TRIFFST DU EINE HEISSE
BRAUT.**



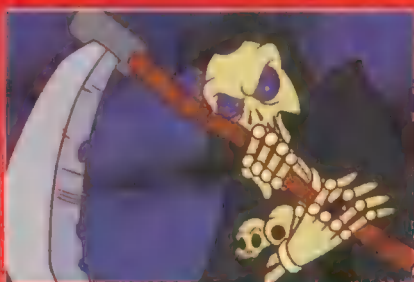
**DU LASST DEINE MAGIE SPIE-
LEN.**



**UND DIE SACHE SIEHT
VIEL VERSPRECHEND AUS.**



BIS IHR VATER AUFTAUCHT.



MIT EINEM ALTEN FREUND!



"...zum Tötlachen...die Story ist ungemein witzig, die eingebauten Rätsel teilweise absolute
Spitzenklasse...in deutsch vertont ist Discworld 2 einfach hörenswert!"
Magenta 84/01



DISCWORLD II

VERMUTLICH VERMISST...

<http://www.warppsygnosis.com>



Any and all registered and/or unregistered characters, features, likenesses and elements appearing in this game are the property of Terry Pratchett and Discworld. Discworld is a trademark registered by Terry Pratchett. John Pratchett. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

FREUT E DIRECTO



www.vld.de

Du darfst. Du hastest schon alles erlebt. Und plötzlich findest Du dich an der Pforte zum Jenseits wieder. Fünfzehn neue Räume, brandneue Cut-Scenes und extrem hohe Schwierigkeitsgrade lassen Dich bei jedem Schritt den eisigen Hauch des Todes spüren. Die Frage ist: Bist Du bereit für die Begegnung mit dem Unvorstellbaren?

Resident Evil is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. © 1996, 1998, 1999, 2002, 2004 Capcom. Resident Evil is a registered trademark of Capcom Co., Ltd.

RESIDENT EVIL
DIRECTOR'S CUT

UCH. DER RESIDENT EVIL
R'S CUT IST DA.

MIT DEMO VERSION VON
RESIDENT EVIL 2

Resident Evil 2 Spielartikel erhältlich unter Tel. 040/57 19 33 33

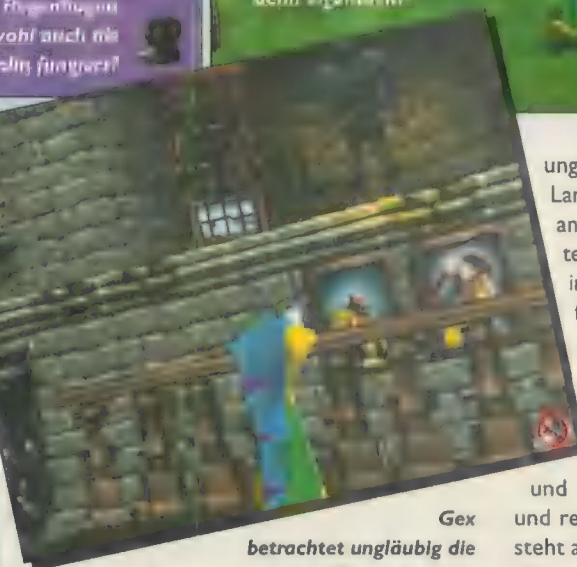
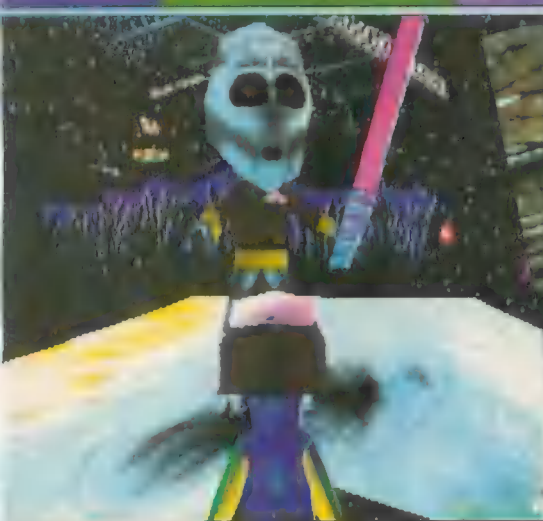
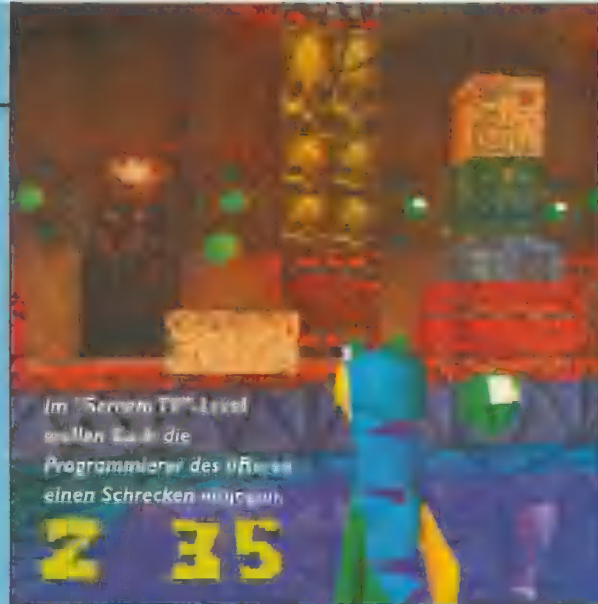
CAPCOM

PREVIEW

GEX 3D

Gex 3D

Schon seit der E3 im Juni gilt Gex 3D als Geheimtip. Endlich liegt uns eine Preview-Version vor, und die Vorschußlorbeeren scheinen gerechtfertigt.



Gex betrachtet ungläubig die Ahnengalerie (per Δ-Taste könnt Ihr Euch in alle Richtungen umschaun).

Um eventuellen Mißverständnissen vorzubeugen, **Gex 3D** hieß früher **Gex: Enter the Gecko**, bevor BMG entschied, den Namen zumindest für Europa zu ändern. Am Konzept hat sich natürlich nichts geändert, Gex 3D verspricht für die PlayStation zu werden, was **Mario 64** fürs N64 ist. Ähnliche Hoffnungen setzten wir zwar schon in EAs **Croc** und Oceans **Jersey Devil**, doch bei Crystal Dynamics' 3D-Action-Adventure scheinen die Zutaten zu stim-

men. Die Hauptfigur, der niedliche Gecko, gab sein Debüt vor vier Jahren auf dem 3DO in einem traditionellen 2D-Jump'n-Run, das später auch für die PlayStation umgesetzt wurde. Bis auf die Charaktere und einige von Gex' Fähigkeiten haben Vorgänger und Nachfolger nicht mehr viel gemein. Vor allem technisch präsentiert sich Gex 3D auf dem neuesten Stand der Entwicklung. Die hochauflösende Grafik von 512 x 240 Pixel wirkt durch eine Vielzahl von Programmiertricks

ungewöhnlich detailliert und bunt. Die Landschaften und Hintergründe sind oft animiert. Wer genau hinblickt, sieht Blätter, die sich im Wind bewegen, Insekten in der Luft - die Umgebung scheint einfach lebendig. Alle Figuren bestehen aus einem Grundskelett, das mit nur einer großen Textur umgeben ist. Die Technik verhindert typische 3D-Probleme wie z.B. Polygone, die an den Gelenken unnatürlich wirken, und ermöglichen außerdem sehr flüssige und realistische Animationen. Gex' Kopf besteht aus zwölf "Knochen", fünf davon in der Zunge. Wenn die Hauptfigur spricht, bewegt sich der Mund fast lippensynchron. Natürlich hat Crystal Dynamics wieder einen amerikanischen Komödianten engagiert, um die sehr witzigen Kommentare und Wortspiele gekonnt umzusetzen. Verschiedene Beleuchtungseffekte sorgen für die passende Stimmung, in der Horrorwelt versetzen z.B. flickernde Lampen, die im Wasser reflektieren, den Spieler in Spannung. In der gleichen Welt überraschten uns vor allem die morphenden Wände: Aus einer normalen Mauer drängt plötzlich ein verzerrtes Gesicht, ähnlich wie im Film *Fighters* (von Peter



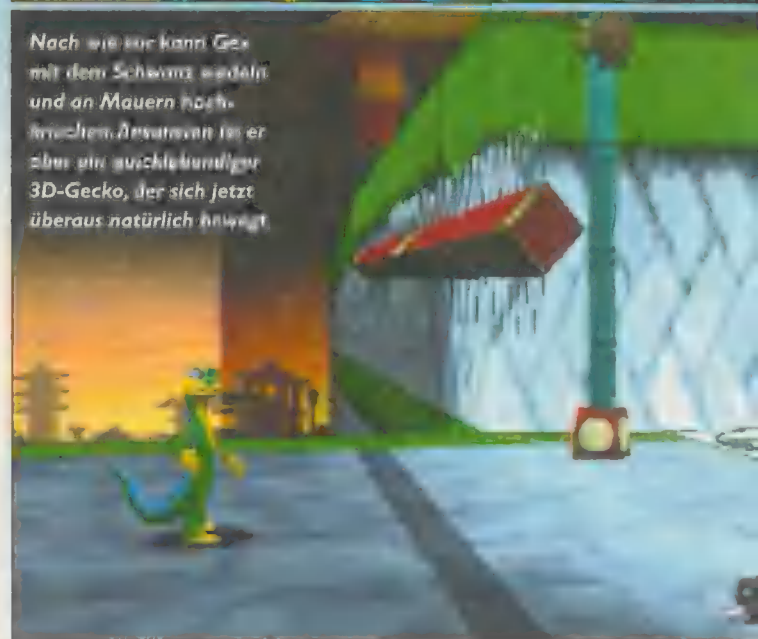
Die Bewohner des "Kung Fu Theaters" fackeln nicht lange, wenn sich tierische Eindringlinge blicken lassen.

Jackson). In einigen Welten spiegeln sich Objekte und Charaktere in unterschiedlichen Gegenständen, ein Effekt, auf den die Programmierer besonders stolz sind. Für den Sound hat Crystal Dynamics ein eigenes Tool entwickelt, das die Musik eng an das Geschehen auf dem Bildschirm bindet. Bei spannenden Szenen erhöhen sich dabei z. B. die Lautstärke und Intensität der klanglichen Begleitung. Wie schon beim Vorgänger ist **Rez** auch diesmal wieder Gex' Gegenspieler. Den niedlichen Gecko schlägt es in neue, grafisch eigenständige Welten, die auf TV- oder Filmgenres basieren. Im **Kung-Fu-Theater** trifft Ihr auf jede Menge Kämpfer, die direkt aus Bruce-Lee-Filmen stammen könnten und auch die Landschaft hat einen typisch asiatischen Touch. In **Scream TV** hinkt ein Frankenstein-Monster durch die düsteren Hallen, das auch durch den Verlust einiger Körperteile kaum behindert zu sein scheint. **Circuit Central** wurde von Science-Fiction-Serien inspiriert und erinnert auch etwas an **Tron**. **Prehistoric** wurde hauptsächlich von Jurassic Park beeinflusst, und **Space Wars** wird nicht nur Star-Wars-Fans amüsieren. Hier laufen kleine Darth Vaders mit roten Laserschwertern herum, es fehlt eigentlich nur noch ein tiefgefrorener Han Solo. Insgesamt besteht **Gex 3D** aus vierzehn Spielabschnitten zuzüglich Geheim- und Bonusstages, wo Ihr innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Zahl von Gegenständen aufsammeln müßt. Besonders als Gex Bond im schwarzen Anzug hat uns die Hauptfigur gefallen, aber auch als Indiana-Jones-Verschnitt gibt der Gecko eine gute Figur ab. Im Gegensatz zu den meisten 3D-Action-Adventures habt Ihr bei Gex 3D völlige Kontrolle über die Perspektive. Die Kamera läßt sich stufenlos um Euren Charakter bewegen, was immer die optimale Perspektive garantiert, vorausgesetzt, man gewöhnt sich an die ständige Anpassung des Blickwinkels. Obwohl sich die Kamera sehr intelligent mitbewegt, erzielt man die besten Resultate, wenn man mit den L- und R-Buttons die Perspektive anpaßt, da jeder eine andere Ansicht bevorzugt. Die Dreieck-Taste erlaubt es, sich in jeder Richtung ohne Einschränkungen umzusehen, wie z. B. auch bei Tomb Raider. Die Steuerung wurde selbstverständlich auf das **Analog-Pad** zugeschnitten, mit dem sich die grüne Echse deutlich besser kontrollieren läßt, als mit dem digitalen

Richtungskreuz. Interessanterweise plant Crystal Dynamics auch eine **N64-Umsetzung**, die allerdings von einem externen Team entwickelt wird. Vor allem der Vergleich mit Mario 64 macht erst dann richtig Sinn, wenn die Plattform dieselbe ist. Zumindest im direkten Vergleich mit den PlayStation-Konkurrenten scheint Crystal Dynamics die Nase vorne zu haben. Klarheit verschafft aber erst unser Test, der voraussichtlich im Februar folgen wird.



Nach wie vor kann Gex mit dem Schwanz wedeln und an Mauern hochklettern. Anscheinend ist er aber ein geschickterer 3D-Gecko, der sich jetzt überaus natürlich bewegt.



rz

INFO

System: PlayStation
Name: Gex 3D
Genre: 3D-Action-Adventure
Hersteller: Crystal Dynamics
Geplanter Erscheinungstermin:

März 1998

EINIGE DINGER SIND
SIE BESÖ



KOEI

LAGUNA

ES WERT,
ANDERS ZU SCHÜTZEN.

三國無双
DYNASTY WARRIORS

Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.



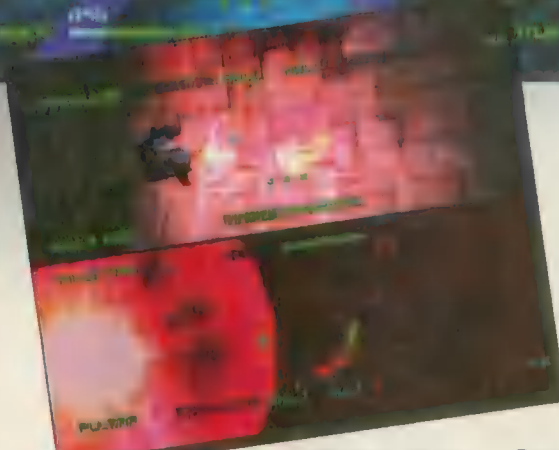
FORSAKEN

Kopfgeldjägern der Zukunft ist nichts verboten:

Wir durften uns bei einer Vorab-Version für PlayStation

und Nintendo 64 schon mal probeweise tödliche Lasersalven

und hochexplosive Plasmaraketen um die Ohren knallen.



Mit Super-Beam-Laser bewaffnet, düsen wir freischwebend durch verwinkelte Tunnel-Gänge (PS)

Nach **Extreme G** hat Probe mit **Forsaken** einen neuen, futuristischen Action-Hammer in Arbeit, der im Frühjahr für die beiden Konsolensysteme PlayStation und Nintendo 64 erscheinen wird. Eigentlich wollten wir den Entwicklern im Vorfeld einen kleinen Besuch abstatten, wie es in der letzten Vorschau bereits angekündigt war. Leider waren die Jungs aus dem „Engel-Lande“ noch schwer mit der parallel entstehenden PC-Version beschäftigt, so daß wir freundlichst auf einen späteren „Nikolaus“-Termin vertröstet wurden. In der nächsten Ausgabe haben wir die heiligen Probe-Räume bereits ausgiebig durchstöbert und alle Beteiligten über die aufwendigen Designprozesse gehörig ausgequetscht. Ihr dürft also gespannt sein!

Die apokalyptische Story von **Forsaken** katapultiert uns unversehens in ein megadüsteres Endzeitszenario: Wir befinden uns in dem Sonnensystem „Terran“ im Jahre 2113. Diese friedliche Galaxie mit ihren umliegenden Planeten ist ungewollt die neue Heimatwelt der restlichen Menschheit geworden. Bei einem alltäglichen Kernspaltungs-Experiment haben wirre Wissenschaftler einige falsche Zutaten in den Nuklear-Cocktail gemixt, was zur katastrophalen Folge hatte, daß die Erde binnen Sekunden in hunderte von Einzelteilen explodierte. Erst nachdem alle ökologischen Probleme gelöst sind, kommt die Tiefbauindustrie auf den weit versprengten Landzungen wieder in Gang. Mit massiger Hilfe von Technik und Improvisation stehen bald neue unterirdische Lebensräume bereit. Die Reste der Zivilisation schnappen sich die übriggebliebenen Schrotteile und basteln sich daraus heiße Raketen-Kisten, mit denen sie in den gigantischen Röhrensystemen pat-

rouillieren. Und das nicht ohne Grund, denn durch den lauten Knall sind einige unliebsame Gesellen geweckt worden: Galaktische Söldner-Gangs, Bounty-Hunter und extraterrestrische Glücksritter, die das Universum durchstreifen; immer auf der Suche nach einem profitbringenden Plünderungskampf. Als furchtloser Space-Biker ist es eure Aufgabe, alle Tunneltagen von dem skrupellosen Piraten-Gesockse zu säubern. Ihr klemmt Euch hinter den Lenker Eures Easy Rider-Bikes und stürzt Euch wagemutig in 15 verzwickte Level-Labyrinth. Die gleiche Anzahl an abgedrehten Charakteren samt Fluguntersatz laden zum fröhlichen „Katz & Maus“-Spiel ein. Alle „Bounty Hunter“-Bikes verfügen standardmäßig über extradicke Laser-Beams, besonders starke Plasma-Raketen und begrenzt haltbare Schutzschilde. Zusätzlich findet Ihr unterwegs Power-Ups, Extraknarren und Energie-Kapseln, die für nötigen Nachschub sorgen. Da Ihr keinen blassen Schimmer über die weitver-

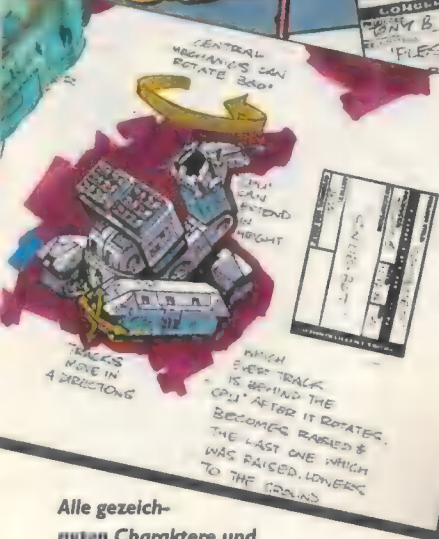
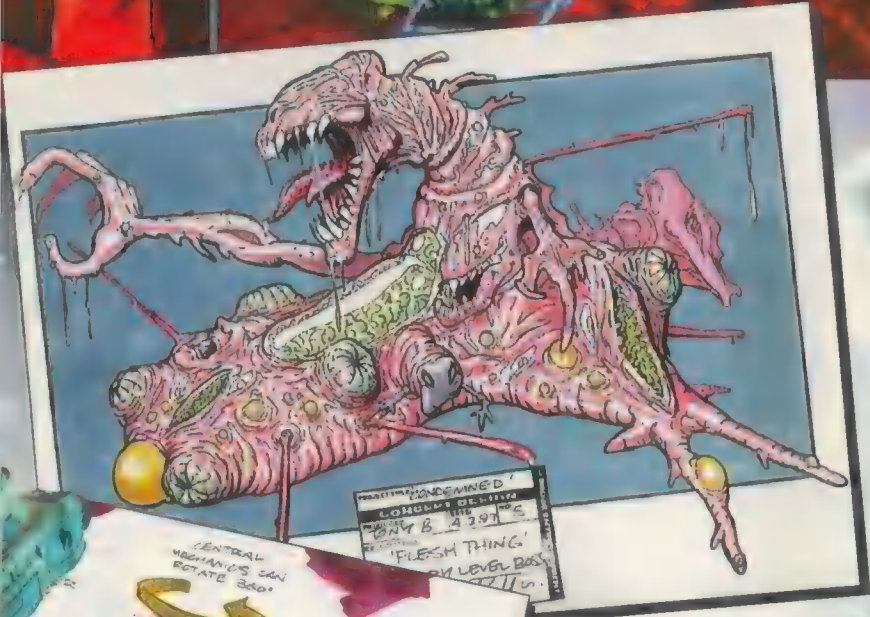
Die Nintendo 64-Version verfügt über ein komplett anders gestaltetes Level-Design.



In Forsaken ballert wir auf alles, was verdächtig aussieht.



Die Regeln sind einfach: Wer die meisten Mitspieler in Schutz und Asche legt, gewinnt!



Alle gezeichneten Charaktere und Monster-Kreaturen werden zuvor auf polygontaugliche Umsetzbarkeit analysiert.



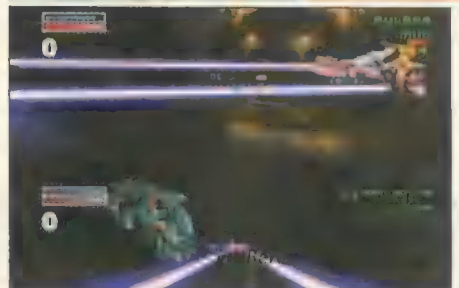
Vor jeder Level-Kreation am Computer wird das architektonische Grundgerüst bis ins Detail auf Papier-Zeichnungen festgelegt.



Der Vier-Spieler-Modus auf dem N64.

zweigten Wege der Tunnelanlagen habt, bleibt Euch als Orientierungshilfe nur das bordeigene Automapping-System. Alle Piloten verfolgen nur ein Ziel: ihre Konkurrenten aus den bequemen Schalensitzen zu katapultieren. Wer alle Rabauken erfolgreich eliminiert hat, dem winkt die Ehren-Medallie aller Planetenklassen. Anders als in jedem gewöhnlichen Rennwettkampf, kann unser Anti-Gravitations-Gefährt nach beliebigen auf- und absteigen, was letztendlich zu einer vollkommenen 360-Grad Bewegungsfreiheit führt. Entsprechend verwinkelt und schwindelerregend sind die unterirdischen Flugröhren angelegt. Mal geht es mit Vollgas bergab, im nächsten Moment zweigt der Schacht nach rechts ab. Und wem der Blick frontal aus der mit HUD-Anzeigen gespickten Cockpit-Kanzel auf Dauer zu eintönig ist, darf seinen Biker auch von außen bewundern. Heißblütige Neulinge, die sich nach furiosen Gefechten sehen,

wählen gleich den Multi-Spieler-Modus aus. Auf der PlayStation darf Forsaken im Horizontal-Splitscreen zu zweit gegeneinander gezockt werden. Die N64-Version unterstützt bis zu vier Spieler, die sich wie gewohnt in kleinen Mini-Fensterchen ihre Duelle liefern. Beide Forsaken-Versionen werden von zwei völlig unabhängigen Teams entwickelt. Für die N64-Umsetzung zeichnet sich „Iguana U.K.“ verantwortlich, deren Räumlichkeiten weitab vom Probe-Gebäudes liegen. Dort wird ausdrücklich betont, daß Forsaken 64 mit einem völlig anderem Level-Design, zusätzlichen Spieloptionen und neuen Features aufwartet. Lediglich Charaktere und Grafikstil werden sich mit allen anderen Versionen decken. Eines ist sicher: Allgegenwärtige Lichteffekte, superflüssiges 3D-Scrolling und feinstes Texture-Mapping machen Forsaken auf beiden Systemen schon jetzt zu einem phänomenalen Technikspektakel. ws



INFO

System: PlayStation/Nintendo 64
 Name: Forsaken/Forsaken 64
 Genre: Action-Spiel
 Hersteller: Acclaim
 (Probe & Iguana U.K.)
 Geplanter Erscheinungstermin:
März/April 1998



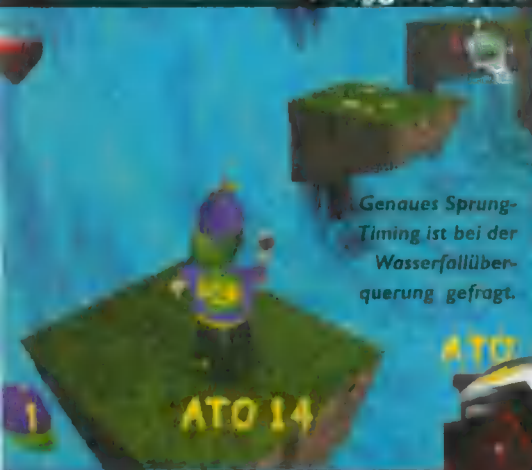
Rascal versucht sich hier als furchtloser Drachentöter.

Sympathische 3D-Hüpfspiele haben zur Zeit

Hochkonjunktur: In Psychosis Rascal erwartet den Spieler

ein niedliches Jump'n'Run-Adventure

mit bezaubernder Polygon-Optik.



Genaues Sprung-Timing ist bei der Wasserfallüberquerung gefragt.



Trotz seines jugendlichen Alters ist mit Rascal nicht zu spaßen, wie man sieht.

Geschickte Ausweichmanöver
Rascal vor dem überrollen.



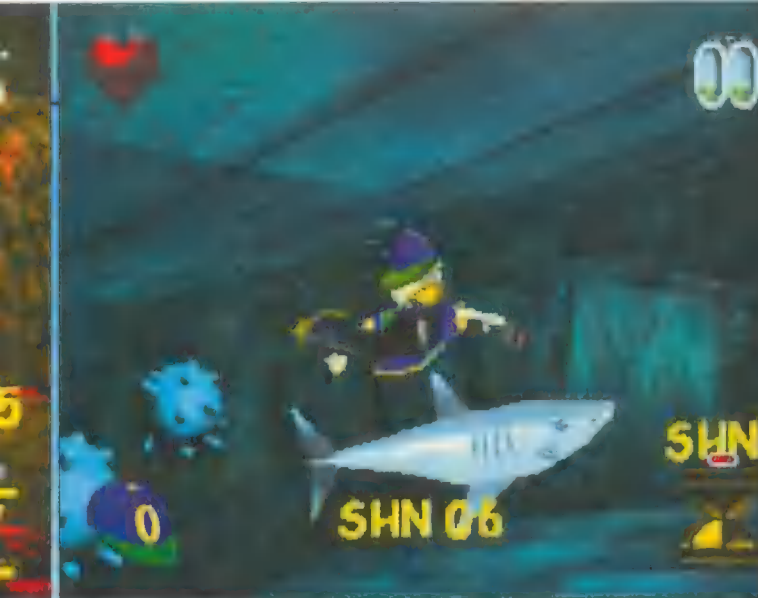
In einigen Epochen trifft ihr auf hässliche, unheimliche Gegner.



In der Filmstadt durchwandert unser kleiner Held verschiedene Papp-Kulissen, in denen angriffs-lustige Gegner des jeweiligen Kino-Streifens auf ihn warten.

Die verhängnisvolle Lausbubengeschichte fängt ganz harmlos im Eltern-Haus des pfiffigen Teenagers Rascal an. Wie viele Kinder seines Alters hat er nur zwei Dinge im Sinn: super cool sein und eine Menge unsinnigen Spaß haben. Das ist alles nicht ganz so einfach, wenn der Vater ein ausgeflippter Wissenschaftler ist, über den sich die gehässige Nachbarschaft pausenlos lustig macht. Aber eines Tages erfindet er doch etwas Brauchbares: eine Zeitmaschine. Und Rascal ist neugierig. Ein kleiner Blick kann doch nicht schaden, oder? Bevor er sich versieht, wird unser kleiner Dreikäsehoch in die Dimensionsblase gesaugt und ist somit bereits auf einer phantastischen Reise durch Zeit und Raum. Seine Hauptaufgabe besteht darin, den verschollenen Papi und sechs Sanduhr-Teile zwecks Rückfahrkarte wiederzufinden. Das hört sich

vielleicht ganz einfach an, wenn da nicht der böse Lord „Chronos“ mit seinen Teufelschergen wäre. Mit umgedrehter Schirmkappe und Luftblasen-Pistole zieht der Youngster durch verschiedene Level-Zeit-zonen, immer auf der Suche nach Hinweisen, Teilen und Schlüsseln für den nächsten Abschnitt. Aber nichts ist so gefährlich wie die düsteren Mächte, die die Zukunft aus der Vergangenheit aus manipulieren. In bester Jump'n'Run-Manier hüpfert der gut animierte Held durch viele bunte Polygonwelten. So gelangt Ihr von düsteren Keller-Kerkern über einen Wasserfall in antike Städte und längst vergessene, unterirdische Welten. Finstere Gesellen versuchen Euch dabei ständig den Weg zu versperren. Mit seinem coolen Gang macht sich Rascal auf eine beschwerliche Plattformtour und trifft unterwegs auf manch absonderliche Feindgestalten. Zunächst nur mit leibeigener Hüpfkraft und dürrtiger Kanone ausgestattet, bleibt ihm anfangs keine große Verteidigungswahl. Im weiteren Spielverlauf verhelfen ihm viele Power-Ups zu einer größeren Durchschlagskraft. Insgesamt besucht Ihr sechs unterschiedliche Themenwelten – ein mittelalterliches Schloß, den Wilden Westen, das sagenumwobene Atlantis, einen Azteken-Tempel und zwei andere reizvolle Reiseziele. Bei der unfreiwilligen Entdeckungstrip erlebt Rascal zahllose Zweikampf-Scharmützel mit Pira-



Auch unter Wasser hat unser pfiffiger Teenager so seine Probleme: Hier hat ein weißer Hai gerade Appetit auf Lausbuben-Schenkel bekommen.



ten, unfreundlichen Cowboys und gallespu-kenden Rittersleuten. Wie üblich, gibt es wieder eine Menge Extras zu entdecken: Neben zahlreichen Bonusrunden sind auch etliche Zusatzleben in den Level-Katakomben versteckt. Der restliche Energievorrat und weitere Sammelindikatoren von **Rascal** werden in der unteren Bildschirmhälfte angezeigt. Aufwendige Licht- und Schatteneffekte, inklusive einem phänomenalen „Environment Mapping“ verleihen den detaillierten Spielumgebungen einen herausragenden Glanz. Einfache Geschicklichkeitstests am

laufenden Band halten Euch bei Hüpf-Laune. Eine automatische Kamera zeigt dabei das Geschehen stets aus dem optimalen Blickwinkel. Abwechslungsreiche Stages, knackige Mini-Rätsel, stimmungsvolle Sounds und eine Vielzahl herrlich abgefahrter Charaktere zeichnen Rascal schon im Vorfeld aus. Stammt doch das edle Charakter-Design aus der erfolgreichen Muppet-Stube von Jim Henson's Creature Workshop. Wie ■ mit dem Gameplay aussieht, steht wieder auf einem anderen Blatt oder besser gesagt im Testteil der nächsten Ausgabe. **ws**

INFO

System: PlayStation
Name: Rascal
Genre: Jump 'n' Run
Hersteller: Psygnosis/Travellers Tales
Geplanter Erscheinungstermin:

Februar 1998

second to none
Computer- und Videospiele

Tel. 07171- 928892

Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei !

SEGA SATURN **SONY PLAYSTATION** **NINTENDO 64**

PSX Multinorm 350.- DM
Incl. RGB Kabel

Albert's Odyssey (us)	115.-
Dark Savior (us)	115.-
Dragon Force (us)	115.-
Hercs Adventure (us)	115.-
Lost World:JP (us)	115.-
Madden 98 (us)	115.-
Magic: Gathering (us)*	115.-
Manx TT (us)	115.-
Marvel S. Heroes (us)	115.-
Mechwarrior 2 (us)	115.-
NHL Breakaway 98 (us)*	115.-
Resident Evil (us)	115.-
Warcraft 2 (us)	115.-
Atlantis (dv)*	85.-
Bombberman (dv)	85.-
Bust A Move 3 (dv)*	85.-
Dragon Force (dv)	85.-
Discworld 2 (dv)	85.-
Last Bronx (dv)	85.-
Manx TT (dv)	95.-
Pandemonium (dv)	85.-
Resident Evil (dv)	95.-
Touring Car (dv)	99.-
Vergessene Welt (dv)	85.-
Wipeout 2097 (dv)	85.-
W W Soccer III (dv)	95.-

Amored Core (us)	115.-
Bloody Roar (jp)*	139.-
Broken Helix (us)	115.-
Bushido Blade (us)	109.-
Cart World Series (us)	115.-
Castlevania (us)	115.-
Crash Bandicoot 2 (us)	99.-
Discworld 2 (us)	109.-
Einhander (jp)*	139.-
Final Fantasy 7 (us)	129.-
Magic:Gathering (us)	109.-
Marvel S. Heroes (us)	115.-
Moto Racer (us)	115.-
Nascar 98 (us)	115.-
NHL Breakaway III (us)	115.-
Nightmare Creat. (us)	99.-
Nuclear Strike (us)	115.-
Ogre Battle (us)	119.-
ONE (us)*	115.-
Pandemonium 2 (us)	115.-
Poy Poy (us)	115.-
Director's Cut (us)	99.-
Time Crises +Gun (us)	169.-
Tobal No.2 (jp)	139.-
Wild Arms (us)	115.-

Abe's World (dv)	85.-
Ace Combat 2 (dv)	85.-
Courier Crisis (dv)	85.-
Colony Wars (dv)	85.-
C&C Alarmstufe Rot (dv)*95.-	95.-
Crash Bandicoot 2 (dv)*	85.-
Fifa 98 (dv)*	85.-
Fighting Force (dv)	89.-
Final Fantasy 7 (dv)	99.-
G-Police (dv)	99.-
NBA Live 98 (dv)*	85.-
Nuclear Strike (dv)	85.-
Pandemonium 2 (dv)	89.-
Rapid Racer (dv)	85.-
RE:Director's Cut (dv)*	85.-
Test Drive 4 (dv)*	85.-
Time Crisis+Gun (dv)	139.-
Tombraider 2 (dv)*	89.-
V-Rally (dv)	85.-
Z (dv)*	79.-
ANALOG CONTROL.(jp)	89.-
BOOT CHIP PSX	25.-
GAME BUSTER (dv)	79.-
GUN + LASER (us)	99.-
MEMORY CARD 360 PSX	79.-
RGB KABEL PSX	20.-

Nintendo 64 (dv)	289.-
Clayfighter 63 1/3 (dv)	125.-
Dark Rift (dv)*	125.-
Diddy Kong Racing (dv)*	85.-
Extreme G (dv)*	129.-
F1 Pole Position (dv)*	125.-
Lamborghini (dv)*	125.-
Lylat Wars (dv)*	125.-
Multi Racing Champ. (dv)*	129.-
Top Gear Rally (dv)*	125.-
Controller bunt	55.-
Memory Card 1Meg bunt	29.-
Memory Card 4Meg	59.-
Joypadverlängerung	19.-
Adapter dv-jp-us	39.-

Händlerfax:
07171-928898

Ladenlokale

07171-928893	GAME OVER !	07171-928893
POSTGASSE 9 73525 SCHWÄBISCH G MÜND		
07802-91460	PLAYBASE	07802-91460
HAUPTSTRASSE 11 77704 OBERKIRCH		

Spiel
des Monats
Tomb 2 89.- DM

IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN
ODER VORBEISURFEN: [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://www.2nd2none.com)

Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00

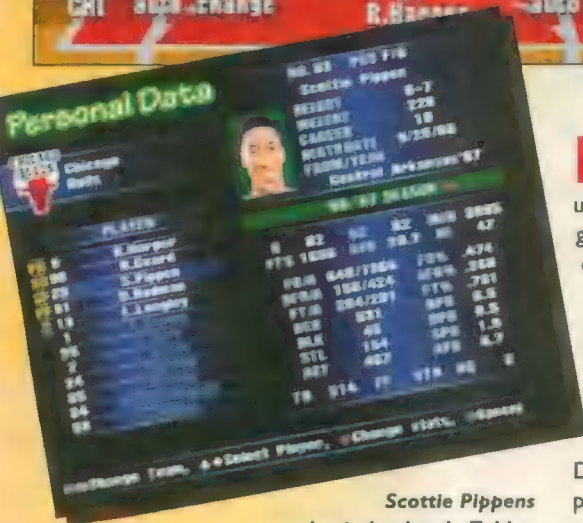
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM +3 DM NN Gebühr

*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Ladenpreise können abweichen !

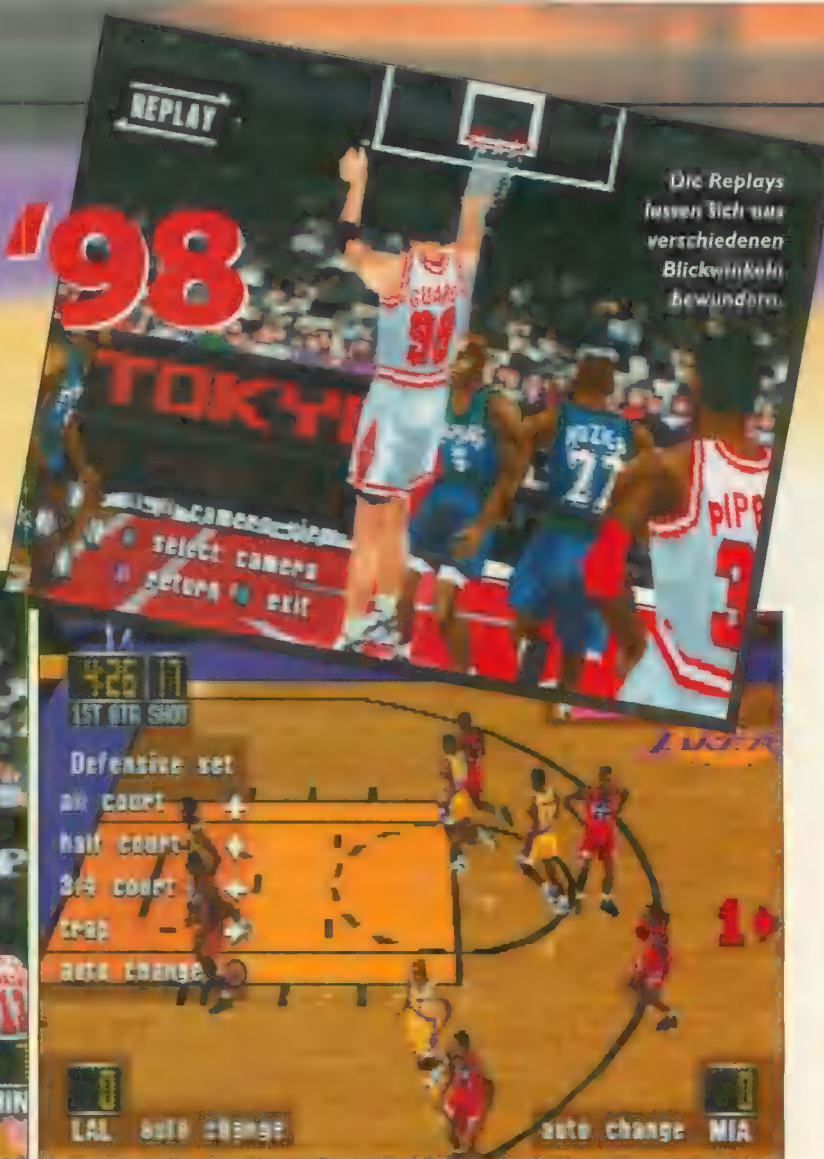
Inh.:Greter/Stubenvoll -2nd2none GbR - Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd

NBA Pro '98

Mit neuem Namen, verbesserter Optik und zahlreichen Features möchte Konami auch dieses Jahr wieder EA und Sony den Basketball Thron streitig machen.



Scottie Pippen beeindruckende Zahlen



Die Replays lassen sich aus verschiedenen Blickwinkeln bewundern.

Die eingeblendeten Spielvarianten wählt Ihr ohne Unterbrechung an.

Die erfolgreiche **NBA in the Zone**-Serie wird ab dem 98er Update in Europa umbenannt, während der Name in den USA gleichbleibt. **NBA Pro '98** soll für PlayStation und N64 erscheinen, uns lag leider nur eine Preview-Version der Sony-CD vor. Natürlich stehen alle NBA-Mannschaften mit den aktuellen Spielern zur Auswahl, lediglich Michael Jordan glänzt mal wieder durch Abwesenheit und wird in der Aufstellung nur als Right Guard bezeichnet. Die detaillierte Statistikabteilung beinhaltet persönliche Daten aller Akteure. So erfährt man z.B., daß Shawn Kemp nach seinem unrühmlichen Abschied von Seattle bei den Cleveland Cavaliers untergekommen ist (und am gleichen Tag Geburtstag hat wie Rob). Wer sein Traum-Team zusammenstellen möchte, tauscht Spieler einfach aus oder kreiert seinen persönlichen Superstar mit dem umfangreichen Construction Kit. Größe, Gewicht, Gesichtszüge, Alter und individuelle Fähigkeiten lassen sich hier verändern. Die Optionsmenüs beschränken sich auf das Nötigste wie Spiellänge, Foulspiel und Ausdauer. Auch der im Vergleich zu anderen Sportsimulationen erträgliche Kommentar darf - ebenso wie die automatischen Zeitlu-

pen nach gelungenen Aktionen - deaktiviert werden. Mit zwei Multitaps drängen sich bis zu acht menschliche Mitspieler um den hoffentlich großen Monitor und rangeln um den Ball. Wem es auf dem Court zu hektisch zugeht, der versucht sich am besten als Coach und bestimmt so die Strategie des Teams. Per Knopfdruck auf R1 aktiviert Ihr bestimmte Spielvarianten, ohne das Match zu unterbrechen. Die Grafik erinnert etwas an Sonys **Total-NBA**-Serie, vor allem die Spiegelungen und Animationen wirken bekannt. Um die fünf Perspektiven anzuwählen, muß man sich leider durch zwei Menüs kämpfen (sehr unpraktisch). Spielstände und Statistiken für alle Teams und Spieler sichert das Programm per Memory Card. Wem die Geduld für eine komplette Saison fehlt, steigt sofort in die Playoffs ein. Ob Konamis **NBA Pro '98** den Vergleich zu den Konkurrenten besteht, erfahrt Ihr im Test in der nächsten VG.

rz

Die flüssigen Bewegungsabläufe kommen in der Zeitlupe besonders gut zur Geltung.

INFO

System: PlayStation
Name: NBA Pro '98
Genre: Basketballsimulation
Hersteller: Konami
Geplanter Erscheinungstermin:

Januar 1998

SEI MEIN HERR

Glückenturm: Ob vom Zombie
knapp verfehlt

Der Gelehrer: Denken ist
Mühe abgeschafft

Labyrinth: Begegnung
mit einem Monster

Die Entdeckung: Eine Kugel

Der Spion: kein Denkmaler
ist dich genug

THE ADVENTURE OF

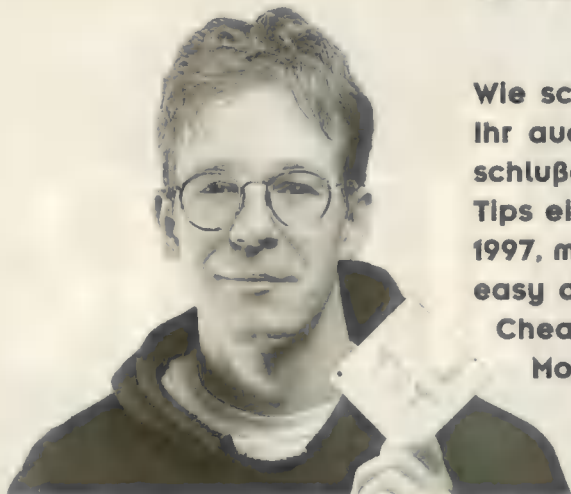
DEATHTRAP Dungeon

Du bist in einem Gefolge. Es ist kalt,
erstickend, ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl,
dass Dich etwas Unheimliches umgibt. Wie recht Du doch hast!
Ein Mord aus der Vergangenheit, dessen Namen Du gar nicht erfahren
wolltest, steht demütig vor Dir. Du siehst Deine Klinge.
Jetzt wird es sich entscheiden. Du oder ...
Zurück.



EIDOS

© 1997 Eidos Interactive Limited. Deathtrap (Kingpin) is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission.



Wie schon letztes Jahr findet Ihr auch in dieser Jahresabschlußausgabe am Ende der Tips ein Inhaltsverzeichnis für 1997, mit dessen Hilfe Ihr ganz easy die Fundorte sämtlicher Cheats der vergangenen 12 Monate in Erfahrung bringen könnt. Damit die T&T-Rubrik diesmal aber nicht nur aus

Datenbank und Komplettlösung besteht, haben wir auf letztere verzichtet und die übrigen Seiten mit lauter wertvollen, kleinen feinen Tricks gefüllt. Wir denken, das war sicher auch in Eurem Sinne. Zu guter Letzt einen fröhlichen Rutsch allseits und schöne Tage, wir sehn uns wieder, keine Frage!

DIDDY KONG RACING



Jedes Mal, wenn Ihr diesen Raum betretet und als Sieger wieder zurückkehrt, spendieren Euch die Programmierer einen magischen Code. Links seht Ihr unseren Stand der Dinge. Erst dann ist es möglich, Drumstick aus seinem Versteck zu locken.

FLINKE FINGER

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungs-Tricks, die zumeist auf dem Fingerlein-beweg-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sichergehen will, konsultiert (erst recht im Winter) zuvor einen versierten Orthopäden oder so.

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing

Rare hat schon mal die ersten paar Cheats freigegeben, damit Euch Weihnachten nicht zu langweilig wird. Mehr als sechs wollen wir aber noch nicht verraten. Im nächsten Heft geht's natürlich weiter. Dann erfahrt Ihr z. B. auch, wie man Drumstick bekommt. Eingetragen werden die Namen selbstverständlich zu Beginn im "Magische Codes"-Menü:

JOINTVENTURE

Mit diesem Code dürft Ihr auch im Abenteuermodus zu zweit gleichzeitig antreten. Da-

durch ist es wesentlich einfacher, Wizpig ein Schnippchen zu schlagen.

TIMETOLOSE

Ist eher was für sehr Fortgeschrittene. Die Computergegner sind um einiges schneller und verhalten sich intelligenter.

BLABBERMOUTH

Wenn Ihr keine Waffe habt und mit dem Z-Trigger hupt, wird statt des Huptons irgendein Sprachsample Eures Fahrers losgelassen.

BOGUSBANANAS

Ihr werdet durch die Aufnahme von Bananen nun nicht mehr schneller, sondern langsamer.

ZAPTHEZIPPERS

Keine Beschleunigungspfeile mehr.

WHODIDTHIS

Um die Credits anzuschauen.

"Acid-Mode":

Das Rennen pausieren, dann C↓, Z, B, ↑, ↑, → drücken, und schon verwandelt sich alles in ein ziemliches optisches Durcheinander. Wundert Euch nicht, wenn das Spiel weiterläuft, nachdem Ihr "Z" drückt. Der Code funktioniert so, wie eben beschrieben.

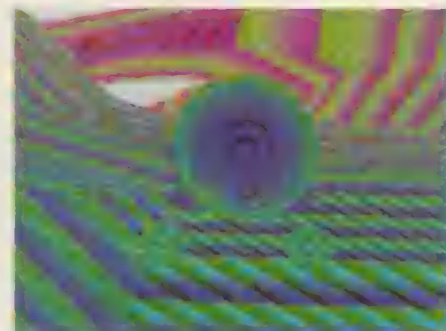
Gesamten Abspann anschauen:

Bei den Optionen zum Menüpunkt "CREDITS" gehen und ←, C↓, →, ↓, Z eingeben. Wenn Ihr sonst die Credits anwählt, erscheint nämlich nicht der richtige Abspann.

Farbe der regulären Fahrzeuge ändern:

Geht auf irgendein Auto und haltet L, R, und

Wer bei dieser Optik noch Erster werden will, muß die Strecken in- und auswendig kennen.



NINTENDO 64

Top Gear Rally

Jan Wargalla hat mit Unterstützung von Patrik "auch mal wieder dabei" Fabri ein paar Cheats bereitgestellt. Es soll hier übrigens ebenfalls ein "Ugly Mode" wie bei extreme G geben. Bei uns wollte dieser allerdings nicht so recht ...Wenden wir uns somit lieber den drei funktionierenden Kombis zu:



Passend zur Jahreszeit erstrahlt diese Karosse nun in Weiß.

alle vier C-Buttons gedrückt. Wenn Ihr nun zusätzlich noch auf dem Steuerkreuz nach oben drückt, wird die Lackierung weiß, wenn Ihr nach unten drückt dagegen schwarz.

PS: Wenn Ihr wissen wollt, wann die Programmierer die Arbeit an TGR abgeschlossen haben, müßt Ihr beim Einschalten der Konsole alle C-Knöpfe gedrückt halten. Im Titelbild erscheinen dann Datum und Uhrzeit.

NINTENDO 64

Hexen

Bevor wir nicht mehr dazu kommen sollten, hier noch schnell ein paar Cheats von Benjamin Reusch aus Bergisch Gladbach:

Unterbrecht Euer laufendes Spiel und drückt im Pausemenü C↑, C↓, C←, C→. Daraufhin erscheint ein fünfter Menüpunkt, und zwar "CHEAT". Wählt dieses Untermenü per Druck auf den A-Knopf an. Hier müßt Ihr nun noch jedes Cheat-Feature einzeln mit einer Tastenkombination (sehr schnell eingeben) aktivieren.

God Mode (Unbesiegbarkeit): C←, C→, C↓

Clipping (Ihr könnt durch Wände laufen): 20x C↑, 1x C↓

Visit (Levelwahl):

C←, C→, C→, C→, C↓, C↑

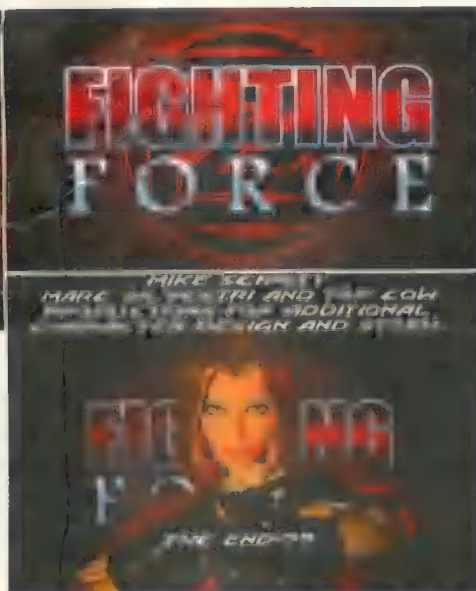
Butcher (alle Feinde auf dem Screen töten): C↓, C↑, C←, C→

Health (volle Health halt): C←, C↑, C↓, C↓
Die folgenden vier Cheats werden dagegen im „Collect“-Untermenü eingegeben:

Alle Schlüssel: (C↓), C↓, C↑, C←, C→

Alle Artefakte: C↑, C→, C↓, C↓

Alle Waffen: C→, C↑, C↓, C↓



Was will uns die freundliche Dame mit Ihren beiden Fragezeichen wohl bedeuten? (oben)

Im Titelbild rechts erkennt Ihr bei genauem Hinschauen die Cheat-Mode-Schriftzeile. Wechselt schnell ins Optionsmenü, dann sind zwei neue Features der Lohn (rechts oben).

Alle Puzzlestücke:

C↑, C←, C←, C←, C→, C↓, C↓

SONY PLAYSTATION

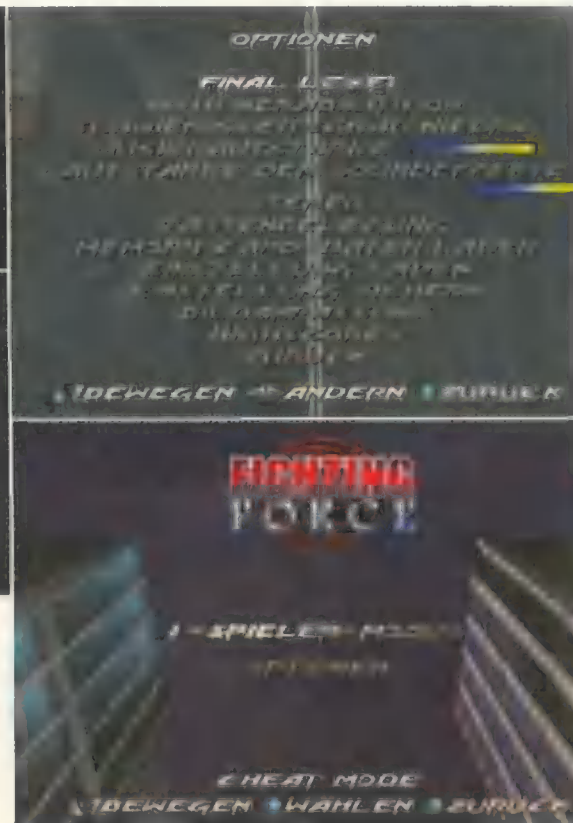
Fighting Force

Patrick Fabri hat auch hier den richtigen Riecher gehabt: Drückt man im Hauptmenü für ein paar Sekunden ←, □, L1 und R2 gleichzeitig, dann erscheint am unteren Bildschirmrand der Schriftzug "CHEAT MODE". Wechselt nun schnell (solange "CHEAT MODE" noch aufleuchtet) ins Optionsmenü. Hier werdet Ihr feststellen, daß sich zwei zusätzliche Menüpunkte aufgetan haben, und zwar Unverwundbarkeit und die Levelwahl.

NINTENDO 64

extreme G

Hans-Georg Enkler aus Waghäusel,
Daniel Yokoyama aus Hamburg,
Wolfgang Nüchel aus Eitorf sowie

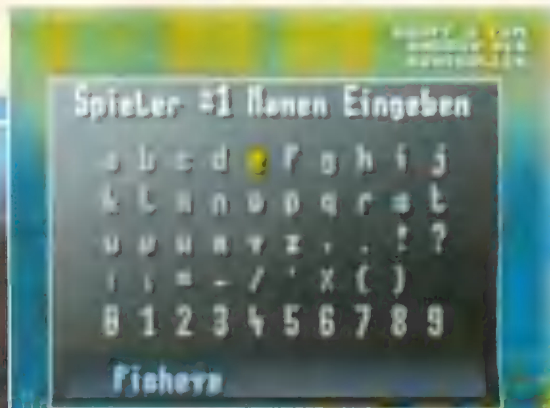
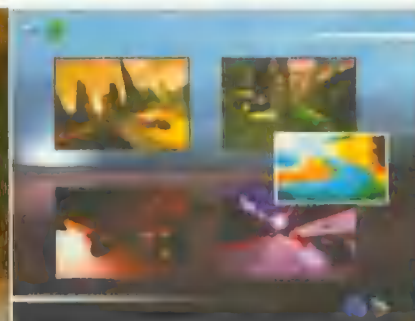


natürlich viele andere Einsender nach den dreien, haben uns Paßwörter, dolle Cheats und ein paar allgemeine Tips zugespielt. Die Cheats werden hierbei alle als Fahrernamen eingegeben (im Motorradauswahlmenü dazu den R-Taster drücken). Nach Drücken der Start-Taste hört Ihr jeweils zur Bestätigung einen hallenden Sound, und Euer ursprünglicher Name kehrt von selbst zurück. Durch nochmalige Eingabe kann jeder Cheat natürlich auch wieder deaktiviert werden.

PASSWÖRTER:

Durch **5IGG95** werden alle zwölf Strecken und ein extra Bike freigeschaltet (erhält man nach Meltdown).

Mit dem Passwort **61GGB5** sind alle Strecken sowie "Roach" und "Neon" anwählbar (dazu muß man Meltdown auf Extrem mit einem der "normalen" Bikes gewinnen). Das ultimative Paßwort, **81GGD5** (erhältet Ihr, wenn Ihr jedes





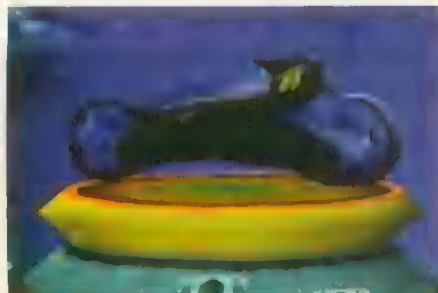
Rennen der Meltdown-Klasse auf Extrem mit einem "normalen" Motorrad gewinnt), beschert Euch zusätzlich noch eine (leider nicht ganz so tolle) Bonus-Strecke, die auch als Kampfarena benutzt werden kann. Alleine, ohne den ganzen anderen Klimbim, gibt's die Bonusstrecke ebenfalls, und zwar mit **41GG85**.

1. Geheim-Bike, „Roach“

Bordwaffe: Superkanone
Beschleunigung: 6
Höchstgeschwindigkeit: 9
Kurvenlage: 7
Schild: 7
Waffen: 8

2. Geheim-Bike, „Neon“

Bordwaffe: Laser
Beschleunigung: 9
Höchstgeschwindigkeit: 9
Kurvenlage: 9
Schild: 9
Waffen: 9



CHEAT-CODES (AUF DIE GROSS- UND KLEINSCHREIBUNG ACHTEN!!!):

Mit dem magnify-Cheat wird ein absolut verrücktes Fahrgefühl erzeugt, aber die Geschwindigkeit leidet stark. Das genaue Gegenteil stellt der fisheye- bzw. xtreme-Cheat dar. Der sowie schon vorhandene Geschwindigkeitsrausch wird nochmals eine Stufe höhergeschraubt (der Wahnsinn in Kombination mit nitroid). Zum richtigen Fahren eignet sich aber keine der Per-

spektiven so gut, wie die normale Einstellung. Viel Spaß damit!

Fahrername: Auswirkung im Spiel:

roller Die Motorräder mutieren zu rollenden Steinen.

wired Alle Objekte werden als Drahtgittermodelle dargestellt.

ghostly Die gesamte Strecke wird transparent.

banana Das Bike lenkt so, als ob Ihr ständig die R-Taste gedrückt halten würdet.

magnify Die Kamera ist jetzt direkt über dem Motorrad platziert (mit Geschwindigkeitsverlust).

fisheye Die Kamera wird weit hinter dem Motorrad postiert.

Dadurch kommt die Geschwindigkeit noch extremer zur Geltung.

xtreme Erhöht Euer Tempo schlichtweg extrem.

stealth Alle Fahrer sind unsichtbar, bis auf deren Schatten.

uglymode Die Grafik wird pixeliger, da ohne Mip-Mapping; auch "PlayStation-Mode" genannt.

antigrav Eine Welt steht Kopf

nitroid Unendlich viele Turbos

arsenal Ihr bekommt neue Waffen, ohne sie aufsammeln zu müssen (bei Bedarf C→ drücken).

RA50 Wenn Ihr im Turnier ein Rennen abbricht, dann zählt dies so, wie wenn Ihr das Rennen mit dem Platz beendet, den Ihr zum Zeitpunkt Eurer Aufgabe hattet.

FERGUS Im Shoot-'em-Up-Modus werden die Drohnen zu Köpfen.

XGTEAM Nach Eingabe dieses Cheats müßt Ihr zusätzlich noch einen der folgenden fünf Namen eingeben, um mit dem Gesicht eines Programmierers auf Eurem Bike zu fahren: **Ash, Greg, Shawn, Justin** oder **John**. PS: Sämtliche Cheats dürfen natürlich auch miteinander kombiniert werden.

ALLGEMEINE TIPS:

Perspektive:

Auf manchen Strecken ist es tatsächlich sinnvoll, die Cockpitperspektive der Außenansicht vorzuziehen. Das mag zuerst etwas seltsam erscheinen, da die Schräglage des Bikes beim Lenken in dieser Ansicht für Verwirrung sorgt. Nach ein paar Runden hat man sich aber daran gewöhnt und entwickelt ein viel besseres Gefühl dafür, die Kurven richtig zu nehmen. Vor allem bei direkt aufeinanderfolgenden und hektischen Richtungswechseln macht sich dies bemerkbar.

Start:

Wie bei den anderen Rennspielen auf dem N64 könnt Ihr auch hier einen Blitzstart hinlegen. Dazu müßt Ihr genau in dem Moment, in dem das GO "auf den Bildschirm fliegt", Gas geben. Die Geschwindigkeitsanzeige sollte dann beim eigentlichen Start etwa im grünen Bereich liegen. Allerdings ist so ein Start sehr viel schwerer zu bewältigen als beispielsweise bei Mario Kart 64.

Störimpulse:

Solltet Ihr weit hinten liegen, dann haltet nach einem Störimpuls Ausschau. Dieser hat bekanntlich eine hohe Reichweite und bremst gleich mehrere Gegner vor Euch. Dadurch könnt Ihr viel aufholen. Geratet Ihr jedoch selbst einmal in die mißliche Lage, daß jemand hinter Euch einen Störimpuls abfeuert, so gibt es manchmal noch einen Ausweg: Fahrt, sobald Ihr den Impuls herbeidonnen hört, so dicht wie möglich an den Streckenrand. Mit etwas Glück ist die Gasse dann gerade breit genug, so daß der Impuls harmlos an Euch vorbeirast. Außerdem besteht noch Hoffnung, wenn sich die Strecke just in diesem Moment teilt. Nehmt dann den schwierigeren Weg, denn unserer Erfahrung nach wählt der Impuls immer den leichteren der beiden. Eine weitere Ausweichmöglichkeit besteht in den Steilkurven. Fahrt hier einfach an eine höher-

gelegene Stelle. Auch eine Schanze im passenden Moment kann helfen.

ABKÜRZUNG:

Sobald man die Warpfelder setzen kann, sollte das erste kurz vor dem Ziel und das andere kurz hinter der Ziellinie plziert werden. Wenn Ihr jetzt in das Feld nach dem Ziel hineinfahrt, werdet Ihr hinters Ziel zurück gebeamt. Überfahrt dann regulär die Ziellinie, benutzt das Warpfeld, laßt Euch zurück-warpen usw, bis alle Runden geschafft sind. Dumm nur, wenn'n das Gegnern auffällt (in letzter Sekunde von Bartek Strauchmann/Oldenburg reingekommen).

SCHANZEN:

Unnötige Schanzen solltet Ihr möglichst umfahren. Bei einem Sprung verliert Ihr an Geschwindigkeit und müßt beim Aufprall wieder beschleunigen. Zudem springt Ihr dann meist über ein dahinter liegendes Extra. Müßt Ihr dennoch eine Rampe benutzen, könnt Ihr etwas Zeit gewinnen, indem Ihr das Vorderrad Eures Bikes ein Stück hochzieht. Dies erreicht man durch zurückziehen des Analogsticks.

STEIGUNGEN UND GEFÄLLE:

Auf den Meltdown-Kursen, wo plötzlich starkes Gefälle auftritt, verliert man normalerweise

Beliebter Gag bei Acclaim, hin und wieder einen Fergus-Cheat einzubauen (Fergus McGovern ist Acclaims Boß).

se etwas Zeit, da das Bike aufgrund der Trägheit erst zu fliegen beginnt. Hier hilft es, durch nach vorne Drücken des Analogsticks das Vorderrad auf den Boden zu pressen, um so besser auf der Strecke zu bleiben. Umgekehrtes gilt für rasche Steigungen. Zieht hier wie gesagt den Stick zurück, um das Vorderrad anzuheben.

DAS PASSWORTSYSTEM:

Eure erspielten Codes lassen sich übrigens immer auch etwas variieren. Zum Beispiel könnt Ihr anstatt 61GGB5 auch 62GGB6 eingeben oder 92GGF6. Die erste oder zweite Zahl muß im Verhältnis zum vorletzten Buchstaben beziehungsweise zur letzten Zahl erhöht oder erniedrigt werden. So kommt man z. B. von 61GGB5 auf 81GGD5, indem sowohl die erste Ziffer, eine "6" um zwei Stellen, als auch der vorletzte Buchstabe um den Wert Zwei (von "B" zu "D") erhöht wird.



**Absolut noch nie
dagewesen:
Kombiniert Ihr
bestimmte
Cheats, dann
wird Euer Bike
dermaßen sau-
schnell, daß
einem die Worte
fehlen, diesen
Speed-Flash zu
beschreiben ...**



Hint Shop

Lösungshilfe

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von
montags bis freitags
von 10 bis 18 Uhr.
Ansonsten steht unser
Anrufbeantworter für Sie bereit.

!!! Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.
Pro Lösung **nur 14,80 DM.** Pro Sammelheft **nur 19,80 DM.**

Adresse:

Am Hollerbroch 36

51503 Haindorf

Tele: 02205.910313

Fax: 02205.910314

**! Ständig Neuheiten !
Händleranfragen erwünscht**

**Wir führen zu fast allen
Spielen Komplettlösungen.**
Fordern Sie die Gesamtliste an.
Versandkosten (Inland)

100 LK-Heftchen von 9 DM

Per Postkarte von 4 DM

(Ausland) Per Postkarte nur 12 DM

7th Hour 11th Hour II C

Killer

Battle Trilogy

Amor in the Wind 1-3 (SH)

Amber, White & Chocoma

Avail of Wines

Atlantis-Das sagenhafte Ill.

Baphomets Fluch 1 und 2

Blindside

Betravell von Atlantis

Biologie

Blazing Dragons

Casper

Champions of the Round

Command & Conquer

"D", Location II Blown Ill

Dark Earth (I.B.)

Demoworld (I.B.)

Derain

Die, the

Discworld 1 und 2

Dragon 1 und 2

Dungeons 1 oder 2

Earth 1-10

Ecstasy 1 oder 2

Elia Scrolls-Doggerluff (I.B.)

Empire of the Incas

Erzählbar 2555 A.D.

Exhumed 68 & PSX (I.B.)

Falko

Falko II (I.B.)

Falko III (I.B.)

Final Fantasy 7 (I.B.)

Floyd und Voodoo Kid

Frankenstein-Through 1, Eyes

Gabriel Knight 1 und 2

Game 1 Game II (I.B.)

Incubation (I.B.)

Indiana Jones 1 und 4

Intelligence '76

Jagged Alliance 1 und 2

Jack Orlando's Private Eye

Kill Knight-Dark Forces II

King of the Oracle

King's Field

King's Quest 1 bis 7 (SH)

Killer

Kyandia 1 bis 3 (SH)

Lands of the 1 und 2

Land Express, The

Legacy of the Blood Omen

Legend of the Blue Sea

Lighthouse

Little Adventure 1 oder 2

Lost Vikings 2 (I.B.)

Mantic Mansion 1 und 2

MDX

Monkey 1 und 2

Myst, Necropolis, Lost Eden

Oldworld-Abe's Odyssey(I.B.)

OverBlood

Pandora 1 und 2 Under Moon

Phantasmagoria 1 und 2

Police Quest: SWAT

Progenies und II Assault

Realms of the Haunting

Rendezvous im Weltraum

Resident Evil

Rings of Master Lu, The

Ripper

Riven-Sequel to Myst (I.B.)

Sam & Max und Volleys

Secrets of the Lazar

Servants of the Empire (I.B.)

Shannara

Sherlock Holmes 1 und 2

Shivers 1 oder 2

Sinners the Sacerdot 1 und 2

Space Quest 1 bis 6 (SH)

Stadt der verlorenen Kinder

Star Trek Sammelband

Star Trek - DS9 - Holbinger

Star Trek - Generations

Star Trek - T.N.G. - "A F U"

Stoneloop

Hardware & Software

Ohne Ende!

Suchen Sie bestimmte Spiele??
Wir besorgen Sie für EUCH!!!!

X-Mas Angebot:
Virtua Boy inc. Spiel
Nur 119,99DM

+++ **ENDLICH** +++

➤

Umbau dt. RGB!!

Umbau 139,99

100% Bildqualität

➤

Gerät + RGB-Umbau	
mit Top-Bildqualität	424,44
N64 Adapter für Importspiele	44,44
Aero Fighters Assault	169,99

Sony Playstation

PSX+Umbau+RGB-Kabel+Audio	399,99
PSX Value+Umbau+2 Pads+Mem.	
Card+RGB-Kabel+Audio Kabel	444,44
Crash Bandicoot 2	89,99

**Resident Evil
Kleidung**

Sweatis, T-Shirts, Flight
Jackets

Tips & Tricks

-Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die
Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und
keine schwarzen Balken am Rand



**VideoGames
hierisch gut!**

**HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE**

HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

(02622)83517

Umbau, Tuning

Wir **rüsten** Ihre Geräte einwandfrei
für Importspiele **um**.

Dauer bei uns **nur 48h!!!**
Egal ob Sony, Nintendo64, Saturn ...

Playstation dt.us.jp mit Chip	77,77
Nintendo 64 dt.us.jp	99,99

Scart-Umschalter

**Kein lästiges umstöpseln am
Fernseher mehr !!!**

RGB-taugliche Umschalter für Video
Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter	119,99
7-fach Umschalter	199,99

Anschlußkabel

Wir haben Anschlußleitungen in
Top-Qualität für fast alle
Fernseher/Monitore.

Bis zu 100% Verbesserung

Sony PSX RGB Besser!!!	39,99
N64 S-VHS Kabel+Audio TOP!!!	49,99

Joypadverlängerungen für alle Systeme
Lieferbar

Druckfehler und Änderungen vorbehalten

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

GALERIE 1



Lechz, Christian Mücke aus Streetz gab sich Mühe und uns wieder mal die Ehre, sabber.

SEGA SATURN

Sega Touring Car Championship

Daniel Yokoyama/Hamburg möge nie sein Nordlicht ausgehen, hält er doch immer so schöne Tips für uns parat.

Arcade Side:

Spielt Ihr den Championship Modus durch (Einstellungen und Endplatzierung sind egal), so wird der Grand Prix Modus anwählbar. Wählt nun diesen Modus, irgendeinen Kurs und spielt den GP durch (Ihr braucht wieder nicht Erster zu werden), dann öffnet sich der Expert Modus. Spielt Ihr den auch noch durch (und wieder ist keine Erstplatzierung notwendig), dann dürft Ihr Euch "Master of Arcade Side" nennen.

Saturn Side:

Hier müßt Ihr zuerst den Championship Modus als erster beenden, wodurch eine weitere Strecke, nämlich der Urban Circuit erscheint (die übrigens dann auch im Grand Prix Modus auf der Arcade Side anwählbar ist). Bleibt Ihr weiterhin Erster, wird der Spielmodus "Exhibition Race" aktiviert, der noch eine neue Strecke, den Boom Town Circuit enthält. Gewinnt Ihr dort ebenfalls, erhaltet Ihr ein neues Fahrzeug, den "Sega Racing Proto", den Ihr durch Drücken des X-Knopfes im Automenü

Normalerweise müßt Ihr erst Arcade und danach die Saturn Side meistern, um den Proto rechts zu fahren. Per Arcade Racer und Cheat geht's aber schneller.

anwählen könnt. Außerdem ist es nun im Vs.-Race-Modus möglich, anstatt gegen einen zweiten Spieler gegen einen "AI"-Computerboliden zu fahren. Im Optionsmenü könnt Ihr die Gegner auch in den anderen Spielmodi auf "AI" stellen.

Autoauswahl:

Wenn Ihr das Steuerkreuz bei der Autoauswahl nach unten gedrückt haltet, während Ihr die Auswahl vornehmt, erhält Euer Wagen ein anderes Outfit. Dies funktioniert nicht beim Toyota Supra und bei Sega Racing Proto. Bei letzterem schaltet Ihr jedoch dadurch Euer eigenes Auto auf "AI"-Betrieb um.

Global Net Event:

Euch wird sicher schon aufgefallen sein, daß es in der Anleitung einen Hinweis auf drei sogenannte "Global Net Events" gibt, die an bestimmten Tagen stattfinden und über 24 Stunden gehen. An diesen Tagen (oder immer, wenn Ihr Eure Saturn-Systemuhr dementsprechend verstellt) kann man unter Saturn Side den Punkt "Global Net Event" anwählen und einige besondere Spielvarianten spielen. Die drei Termine sind:

25.12.1997 ab 4:00 Uhr

"Boom Town Circuit" rückwärts, bei Nacht und im Weihnachtslook, d. h. die Bäume sind mit Lichtern geschmückt usw.

13.2.1998 ab 16:00 Uhr

Die drei normalen Strecken im Hit & Run Modus. Hier müßt Ihr in einer Runde auf jeder Strecke so viele Hütchen wie möglich umfahren, um möglichst wenig Strafzeit zu bekommen

1.4.1998 ab 01:00 Uhr

April Fools - "Boom Town Circuit" rückwärts, mit dem Unterschied, daß die Gegner Euch entgegenfahren.

Für alle Besitzer eines Sega-Arcade-Racers hält Patrick Fabri eine Extra-Überraschung parat: Steckt man den Arcade-Racer in Port 2, und wechselt danach entweder im Saturn oder im Arcade Mode ins Optionsmenü und



Um „Master of Arcade Side“ zu werden, müßt Ihr erst den Championship-, dann Grand Prix- und schließlich den Expert-Mode bestehen.

wählt Key Configuration an, so kann man in diesem Untermenü durch simples Drücken (gleichzeitig) von X + Y + Z + START auf dem Arcade-Racer ein paar nette Goodies freischalten, die da wären:

Sega Racing Proto = X-Button im Autoauswahlmenü drücken (auf Pad 1)

Lancia Delta (Sega Rally) = den Alfa Romeo auswählen und mit Z bestätigen (Pad 1).

Toyota Celica (Sega Rally) = den Toyota Supra auswählen und mit Y bestätigen (Pad 1).

Außerdem gibt's so ganz nebenbei noch den Grand Prix und Expert-Modus mit dazu, sowie den Bonustrack. Wenn die Eingabe im Key Config-Menü geklappt hat, ertönt übrigens ein Motor-Röhren (wie beim Car-Select).

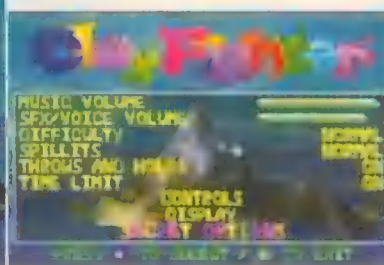
NINTENDO 64

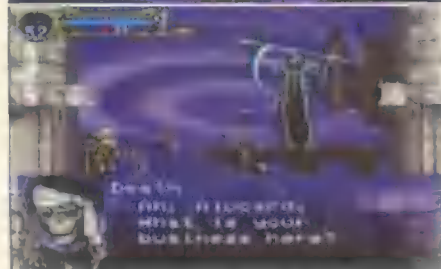
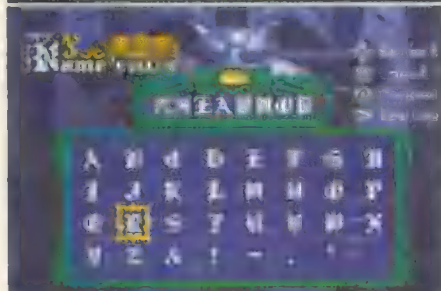
Clayfighter 63 1/3

Ulrich Tröger aus Oberhausen hat ein paar handliche, kurze Cheats eingesandt, für die hier gerade noch Platz ist. Alle vier Cheats werden im Kämpferauswahlmenü eingegeben.



Ganz links seht Ihr die "Secret Options", rechts im Bild dann die Auswirkungen.





Konamis 32-Bit-Fortsetzung ist ohne Frage völlig famos, aber Cheats scheint es keine zu geben. Lediglich verdiente Kämpfer kommen nach einmaligem Durchspielen in den Genuß von ein paar Annehmlichkeiten, wie z. B. der robusten Axe Lord Armour.

Beim Drücken von jeder der vier Kombinationen muß zusätzlich bei der Eingabe die ganze Zeit über die L-Taste gedrückt werden!

Dr. Kiln als Kämpfer anwählbar

B, C←, C↑, C→, C↓, A

Sumo Santa als Kämpfer anwählbar

A, C↓, C→, C↑, C←, B

Boogerman als Kämpfer anwählbar

↑, →, ↓, ←, →, ← (auf dem Steuerkreuz, nicht auf dem Analogstick)

Geheimes Optionsmenü

C↑, C→, C←, C↓, B, A

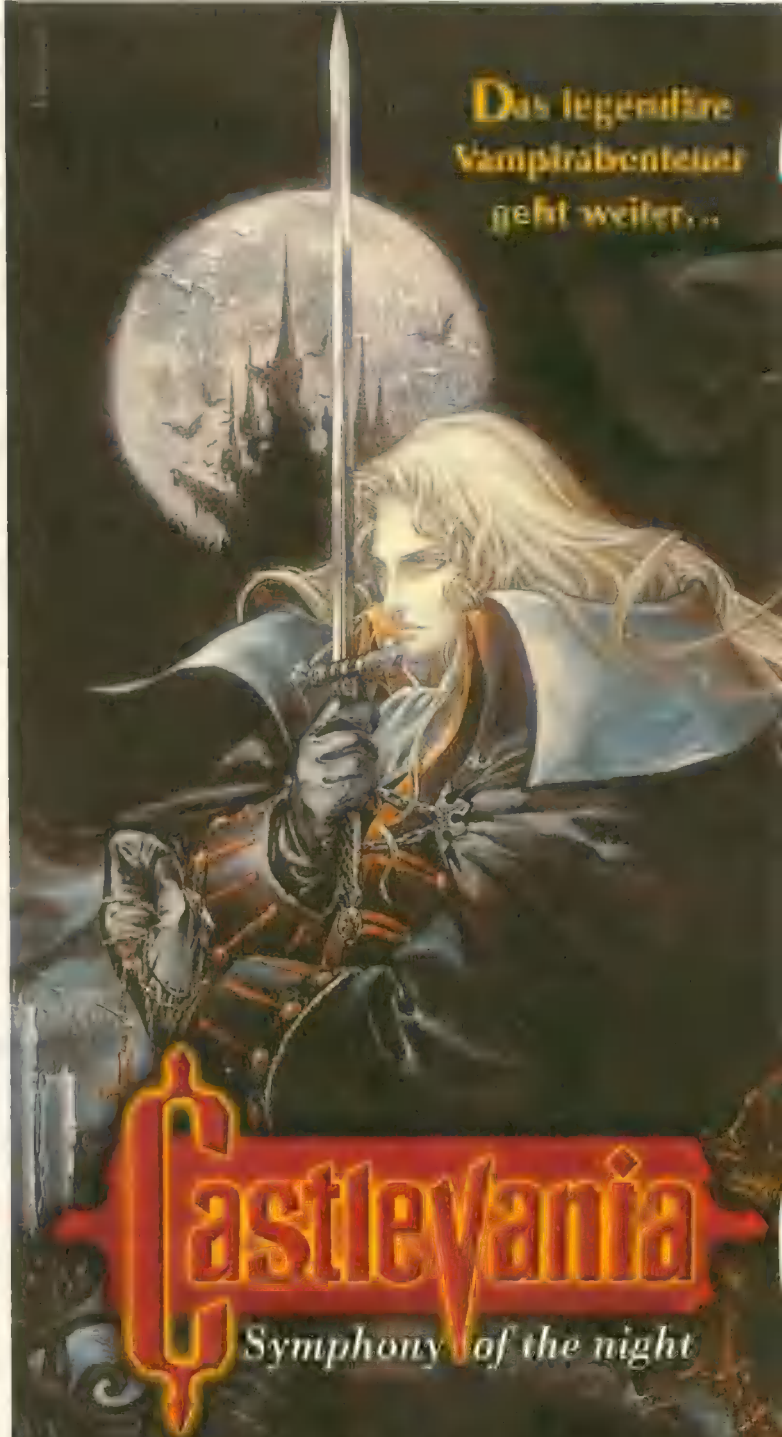
Im geheimen Optionsmenü könnt Ihr u.a. die Größe Eurer Kämpfer variieren oder die Stage-Anwahl aktivieren. Wünscht Ihr dies, dann müßt Ihr vor jedem Kampf, wenn die Arena eingeblendet wird, schnell mehrmals C← oder C→ drücken, um durch die einzelnen Arenen zu scrollen (vorausgesetzt natürlich, die Stage-Select-Option steht auf "ON"). Noch ein Tip am Rande: Bestätigt Ihr Euren Kämpfer im Auswahlmenü mit C↓ anstatt mit A, dann erhält dieser eine andere Farbe.

SONYPLAYSTATION

Castlevania

Richtige spielerleichternde Cheats kann man Konamis 32-Bit-Neuaufgabe zwar nicht nachsagen, dafür gibt's hier drei feine Paßwörter für all jene, die Castlevania bereits durchgezockt haben. Nachdem Ihr also Dracula mit Alucard einmal besiegt habt, könnt Ihr beim nächsten Mal gleich vom Start weg mit Bel-

Das legendäre
Vampirabenteuer
geht weiter...



Castlevania

Symphony of the night

Aufregend, unheimlich und erschreckend. Das verfluchte Schloß wieder als Schauplatz furchterregender Ereignisse. Alucard - halb Mensch, halb Vampir - stellt sich erneut seinen unheimlichen Gegnern. Jump'n-Fight und sein mächtiges Waffenarsenal reichen allein nicht mehr aus, die finsternen Gestalten zu besiegen - er muß im Rollenspiel ihr Handeln einkalkulieren. Dazu geniale 3D-Effekte auf 2D-Plattform und nicht zuletzt ein Soundtrack, der einem das Blut in den Adern gefrieren läßt.

wenn noch welches drin ist.



Maniac, 7/86: "Castlevania-Höhepunkt: Glamisch: 20 Jump'n'Run mit Absolute-Hitschlag und perfektem Spielgefühl." Spielzeit: 90%
Virt, 11/97: "Castlevania entfesselt ein Feuerwerk an altbewährtem Spielwitz und grandioser Spielbarkeit." Wertung: 90%



Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 109
D-60327 Frankfurt
Tel. (069) 950812-0
Fax (069) 950812-74
www.konami.com



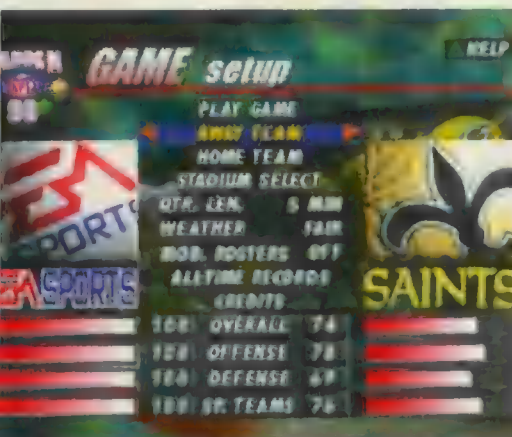
mont spielen. Gebt dann einfach zu Beginn als Namen "RICHTER" ein.

Um eine bessere Rüstung, die Axe Lord Armor, zu erlangen, müßt Ihr bei der Namens-eingabe "AXEARMOR" eintippen.

Der dritte Code, "X - X I V ' Q", erhöht zwar Eure Werte für Intelligence und Luck, wohingegen Alucards Stärke dann sehr zu wünschen übrigläßt (funktioniert genau wie "AXEARMOUR" nur, nachdem Ihr Castlevania bereits einmal durchgespielt habt).

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN



Wird immer wieder gerne genommen, das versteckte, perfekte EA Sports Team.

Madden NFL 98

Stephan Henning aus Bad Hersfeld hat bereits die ersten Cheat-Codes ausfindig gemacht, die alle als Spielernamen eingegeben werden. Ihr müßt somit die Special Teams und -Stadien vor Spielbeginn erst im "Front Office" freischalten, um sie verwenden zu können. Geht dort zu "Create Player" und benennt Eure Neuen wie folgt:

Spielernamen **Extra-Team**
 ORRS HEROES **EA-Team**
 LOIN CLOTH **Tiburion-Team**
 LEADERS **All Time Leaders**
 COACH **All Time All Madden**
 PAC ATTACK **All 60's Team**
 STEELCURTAIN **All 70's Team**
 GOLD RUSH **All 80's Team**
 LUAU **AFC All Stars**
 ALOHA **NFC All Stars**

Spielernamen **Extra-Stadion**
 JETSONS **Oilers 80**
 DAWGPOUND **Cleveland 85**
 OLDDC **Redskins 91**
 SNAKE **Altes Raiders Stadion**
 BIG SOMBRERO **Altes Tampa Bay Stadion**
 GHOST TOWN **Altes Texas' Stadion**
 DANDAMAN **Altes Miami Stadion**
 SHARKSFIN **Tiburion Dome**

SONY PLAYSTATION

Moto Racer

Patrick Fabri war auch in diesem Fall mit ein paar Joypad-Kombinationen zur Stelle. Sämtliche Codes werden im Titelbild eingegeben:

Computergesteuerte Fahrer können nicht schneller als 50 km/h fahren:

↓, ↓, ↓, O, LI, □, L2, ↓, ↓, X

Alle Reverse-Strecken freischalten:

↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, O, L2, Δ, X

Alle Strecken freischalten:

↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, □, R2, Δ, X

Endsequenz anschauen:

□, Δ, O, Δ, □, Δ, LI, ↑, R2, X

Credits anschauen:

O, Δ, □, O, Δ, □, ↑, →, ←, X

Reverse Mode:

←, →, ←, →, □, O, RI, LI, Δ, X

Pocket Bikes:

↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, LI, X

Turbo Boost:

↑, ↑, ↑, Δ, RI, Δ, R2, ↑, ↑, X

Night Mode:

↑, O, LI, ↓, Δ, L2, □, ←, RI, X



Sieht echt aus wie "druffgeschissen", Euer Fahrer im Mini-Bike-Modus!

SONYPLAYSTATION

Time Crisis

Ralph Maurer aus CH-Zumikon hat zwei sehr coole Tricks entdeckt, mit denen das Spiel um einiges leichter wird.

Cheat 1: Easy-Option im Arcade Mode

Wenn Ihr im Arcade Mode seid (Auswahlmenü zwischen "GESCHICHTE" und "SPIELEN AUF ZEIT"), müßt Ihr hier lediglich ir-

SONY PLAYSTATION

Test Drive 4

Patrick Fabri/Spenge hat das Wort:

Sobald man eine Bestzeit in einem Rennen gefahren hat, sollte man beim High-Score als Namen 'KNACKED' oder 'SAUSAGE' eingeben. Als Belohnung winken vier neue Wagen und eine neue Strecke...

SONYPLAYSTATION

NHL '98

EA war gütig und hat zum Fest der Feste schon mal ein paar Cheats spendiert. Gebt die folgenden Codes einfach bei der Paßworteingabe im Hauptmenü ein:

NHLKIDS Für ganz, ganz kleine Spieler

BRAINY Für Spieler mit Wasserköpfen

BIGBIG Für völlig überdimensionierte Spieler

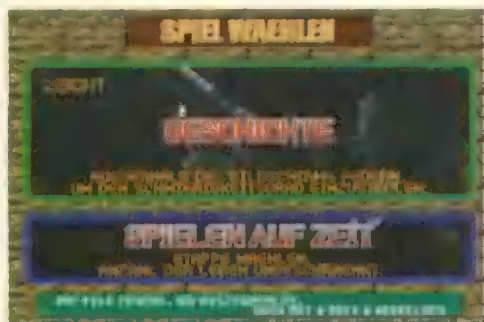
STANLEY Um das Video anzusehen, das normalerweise nur abgespielt wird, wenn Ihr den Stanley Cup auch gewinnt



GALERIE 2



Großkünstler Daniel Martin aus CH-Nidau läßt das Jahr '97 locker ausklingen.



Schießt bei diesem Screen einfach außerhalb des Bilds, und Ihr startet mit fünf Lebensbalken.

gendwo außerhalb des Bildschirms schießen. Daraufhin erscheint bei "GESCHICHTE" oben links im Eck ein "LEICHT". Ihr habt nun fünf Lebensbalken anstatt drei.

Cheat 2: Unendl. Munition (ohne nachladen), unendl. Continues, bis zu neun Lebensbalken. Dieser Cheat kann in allen Modi verwendet werden. Schießt im Titelbild zuerst zweimal auf das "R" von CRISIS (ziemlich in die Mitte zielen) und dann noch zweimal direkt in die Mitte des Fadenkreuzes. Habt Ihr exakt genug getroffen, erscheint daraufhin von selbst ein neues Menü, in dem Ihr die Continues, Lebensbalken und Reloads verändern könnt. Unsere beiden Cheats funktionieren übrigens mit allen Versionen (Japan/USA/Pal) von Time Crisis. Seid Ihr darüberhinaus Besitzer eines Mad-Cat-Lenkrads, dann könnt Ihr dieses in Port zwei einstecken und Euch mit Hilfe der Pedale ducken.

CODE GEKNACKT

Täglich erstrecken sich neue Zahlen- und Buchstabenketten über meinen Schreibtisch, bei denen ich oft gar nicht weiß, wohin damit. Trotzdem freu ich mich immer wieder tierisch über den steten Nachschub an brauchbarem Material.

SONYPLAYSTATION

Pandemonium 2

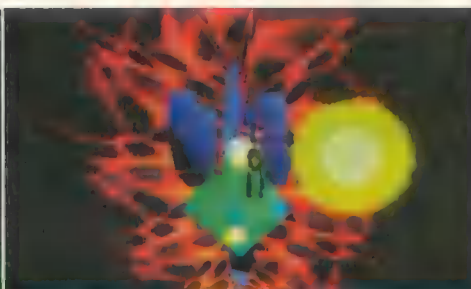


Erst in die Mitte des "R"s, danach ins Fadenkreuz schießen. So erscheint obiges Menü.

Markus Theisen aus Neuwied schickt zwar nicht oft Tips ein; wenn, dann aber nur vom Feinsten. Seine Levelcodes stattet Euch jeweils mit 31 Leben (oho!), Weapon und maximalen Power Ups aus. An dieser Stelle auch einen Gruß + Dank an Stefan Thomsen, Erik Volter, Jörg Wissing, Frank Köhler und an all die vielen anderen Einsender für ihre Paßwörter und lustigen Randbemerkungen (welche Pillen die Entwickler konsumiert haben und wo man sie bekommt, wüßten wir übrigens auch gerne). Markus war aber nicht nur schneller als alle anderen, seine Paßwörter sind offenkundig noch wertvoller. Vorhang auf:

Stage: . . . Name: Code:
 Level 2 . . . ICE PRISON ALYBDPOC
 Level 3 . . . ZORRSCHA'S LAB . . . AMQBDPOE
 Boss 1 . . . HOT PANTS AMYBDPOG
 Level 4 . . . STAN'S THE MAN ANQBDPOI
 Level 5 . . . OYSTER DESOYSTER . . ANYBDPOK
 Level 6 . . . PUZZLEWOOD AOQBDPOM
 Level 7 . . . TEMPLE OF NORI AOYBDPOO
 Boss 2 . . . EGG! EGG! APQBDPOQ
 Level 8 . . . HUEVOS LIBERTAD! . . APYBDPOS

Wer Pandemonium 2 live und nicht nur auf Screenshots gesehen hat, macht sich zwangsläufig Gedanken, was bei Crystal Dynamics so los ist (psychedelischer Overkill).



HIGHLIGHTS NINTENDO 64

FUNMAKER N64



Der **CONVERTER**, der es erlaubt, Importspele auf Ihrem N64 zu spielen. Spitzenqualität zum Spitzenpreis - made in Germany

29,80

MIGHTY MIC

Speicherkarten made in Germany

N100 nur 24,80

N400 nur 29,80 4x mehr Speicher

HIGHLIGHTS SONY PSX

MIGHTY MIC 360

der RIESENSPEICHER



- bis zu 360 Spielstände speicherbar, das entspricht 24 normalen Speicherkarten
 - benutzerfreundliche Bedienung durch "digital control unit"

89,-

FUNMAKER
 original ConverterChip

- bereits über 14.000 x verkauft
 - ermöglicht Importspele auf Ihrer PlayStation



15,-

Alle Produkte "made by G.E.C."

Weiterhin bieten wir an:

- Joypadverlängerungskabel für PSX 19,80
- Joypadverlängerungskabel für N64 19,80
- MemoryCard 1MB für PlayStation 29,80
- RGB-Kabel für SONY PlayStation 24,80
- RGB-Kabel für Nintendo 64 24,80

G.E.C. QUALITY EQUIPMENT CONSULTING

Hevinghausen 127 - 53804 Much - Tel.: 0 22 45 - 912 916

Fax: 02245 - 912 917 - Internet: <http://www.GEC.com>

HOTLINE: Dienstag - Donnerstag 14 Uhr - 17 Uhr

Alle G.E.C.-Produkte liefern wir bei Vorkasse Porto- und Verpackungsfrei Preise in DM, incl. MwSt.

SUPERKONDITIONEN für WIEDERVERKAUFER



Das bittere Ende ist bitter aber zauberhaft anzusehen (cooler Lens-Flare-Effekt).

Level 9 ...PIPE HAUSAQQBDPOU
Level 10 ...HATETANKAQYBDPOW
Level 11 ...FANTABULOUSARQBDPOY
Boss 3 ...R. SCHNEOBELNARYBDPPK
Level 12 ...COLLIDE-O-SCOPEASQBDPPM
Level 13 ...THE ZOUL TRAINASYBDPPO
Level 14 ...LICK THE TOADALUBDPOB
Level 15 ...THE BITTER ENDAMMBDPOD
Boss 4 ...RUB THE BUDDHAAMUBDPOF

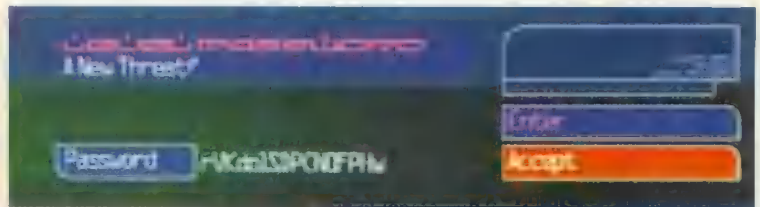
SONYPLAYSTATION

G-Police

Ernst Heigele aus Westerheim sandte uns als schnellster seine komplette Codesammlung plus zwei Cheats zu (sorry, Gregor aus Wien, aber Dein Eilbrief hat nur den dritten "Platz belegt"). Spielt Ihr ein Level dann jedoch unter Zuhilfenahme des Unbesiegbarkheits- oder All-Weapon-Cheats durch, gilt der Einsatz dummerweise als nicht bestanden (ohhh...). Daher auch die Paßwörter:

LevelCode
2SPDWXHBA
3GHLYCBDA
4UQMFOOTI
5WLJBLWUI
6UUYZVDIA
7ONYRVZJA
8SRUUMBMA
9CNFJXANA
10QGGMUIOA
11GTXTIAOA
12ECFMOCBA
13QOPXKTEJ
14IOYOZXRA
15GVOHQIJJ
16IMLOEWJJ
17IGTQVTNJ
18IMZEANPJ
19MOWRPNEB
20QOUYKRWJ
21CZPHXZMB
22WZPVJEPB
23CVTJSUQB
24ISGVKOGK
25AIAQFALK

Die PSX
scheint sich ja
regelrecht vor
Eurem
Paßwort zu
fürchten ...



26AOGKTMK
27WNGNCICC
28ISSBUXTK
29ASLKDKC
30EOJXCMCL
31CTAXVVL
32IKORDLVC
33MKCZGNLL
34UUGUZZOL
35AMUOHJDD
Credits (36)CFEXAPSL

Für Unverwundbarkeit drückt man während der Einsatzzielbesprechung gleichzeitig $\leftarrow + L1 + L2 + R1 + R2 + \square$. Die richtige Eingabe wird durch eine Art Schußgeräusch bestätigt.

Für komplette Bewaffnung drückt man, diesmal bei der Waffenübersicht, gleichzeitig $\leftarrow + L1 + L2 + R1 + R2 + O$. Nach korrekter Eingabe wird Euch dies auch wieder durch ein Schußgeräusch bestätigt.

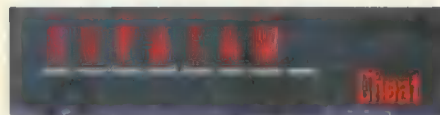
Mario Mehlhorn aus Weißkeißel (?) steuerte dann noch folgende vier Zusatz-Cheats bei, die als Paßwörter vor Beginn des Spiels eingegeben werden müssen.



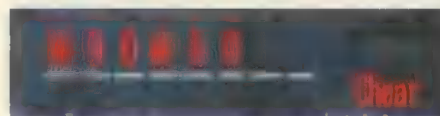
Sechs Geheimmissionen (tauchen unten im Trainingsmenü auf)



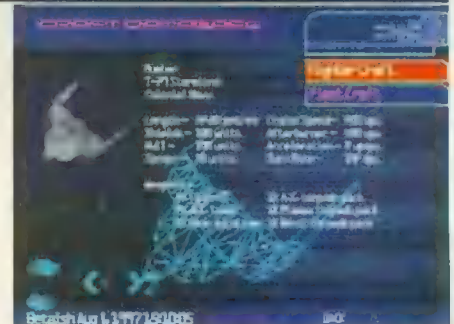
Die Autos auf den Straßen fahren etwas seltsam (bringt Euch aber nichts)



Bei Abschüssen wird dann mit der Kamera immer ganz nah rangezoomt



Sirene (wird im Spiel durch gleichzeitiges Drücken von $L1+L2+R1+R2$ ein- bzw. ausgeschaltet, bringt aber ebensowenig wie BENIHILL)



Ihr könnt nicht nur alle Missionen anwählen, ebenso sind sämtliche Schiffsdaten verfügbar.

SONYPLAYSTATION

Colony Wars

Commander Klaus Brinkmann, der alte Fuchs, hat natürlich bereits sämtliche Missionen abgeklappert, ist alle möglichen Wege geflogen und bekam zum Dank dieses schmeckende Paßwort überreicht:

rVKdolSDPCN0FPHw

Die fünfte Ziffer von rechts soll übrigens kein "O", sondern eine Null sein. Mit jenem Paßwort dürft Ihr alle Missionen (inklusive der Trainingsmissionen), alle Videosequenzen, sowie die Schiffsdaten zu sämtlichen Flugobjekten anwählen. Nicht vergessen: Unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung achten!

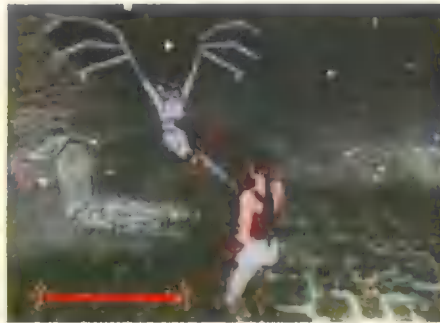
SONYPLAYSTATION

Nightmare Creatures

Markus Theisen/Neuwied konnte in dieser Ausgabe gleich noch eine reife Leistung platzieren. Wie schon bei Pandemonium 2 statten Euch seine Codes auch hier mit massig Leben und Weapon Upgrade aus.

Alle Paßwörter für Ignatius, 31 Leben:

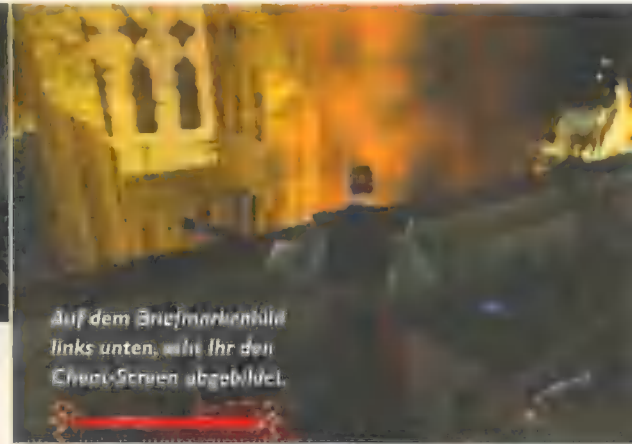
CHELSEA:	$\Delta \rightarrow \leftarrow O \times \uparrow$
SPITAFIELD:	$\Delta O \rightarrow \leftarrow O \square \uparrow$
SEWER SNAKE:	$\Delta \times \rightarrow \leftarrow \uparrow \uparrow \downarrow$
THAMESTUNNEL:	$\Delta \square \rightarrow \leftarrow O \downarrow \uparrow$
INDIA DOCKS:	$\Delta \uparrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \uparrow$
HIGHGATE CEMETERY:	$\Delta \downarrow \rightarrow \leftarrow O \Delta \uparrow$
HAMPSTEAD HEATH:	$\Delta \rightarrow \leftarrow \downarrow O O \uparrow$
QUEENHITE DOCKS:	$\Delta \rightarrow \leftarrow \downarrow \times \uparrow$
CITY:	$O \Delta \rightarrow \leftarrow \downarrow O \square \uparrow$
SMITHFIELD:	$O O \rightarrow \leftarrow O \uparrow \uparrow$
SNOWMAN:	$O \times \rightarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow$
REGENTS CANAL:	$O \square \rightarrow \leftarrow O \leftarrow \uparrow$
LONDON ZOO:	$O \uparrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \Delta \uparrow$
MARYLEBONE:	$O \downarrow \rightarrow \leftarrow O O \uparrow$
BLOOMSBURY:	$O \leftarrow \rightarrow \downarrow \times \uparrow$
PIMLICO:	$O \rightarrow \leftarrow O \square \uparrow$



An dieser Stelle im Spiel muß sich Nadia noch einiges von der Tierwelt gefallen lassen ...



... aber hier schlägt Madame (im Vordergrund) gnadenlos zurück!



Auf dem Briefmarkenbild links unten, wie ihr den Cheat-Screen abgebildet.

JOSE MANUEL: X△→←↓↑↑↑
WESTMINSTER: X○→←↓↑↑↑
WESTMINSTER II: XX→←↓←↑↑
THE ROOFS: X□→←○△△↑

Alle Paßwörter für Nadia, 31 Leben:

CHELSEA: ↑△→←○XX↑
SPITAFIELD: ↑○→←○□□↑
SEWER SNAKE: ↑X→←↓↑↑↑
THAMES TUNNEL: ↑□→←○↓↑↑
INDIA DOCKS: ↑↑→←↓←↑↑
HIGHGATE CEMETERY: ↑↓→←○△△↑
HAMPSTEAD HEATH: ↑→←↓○○↑
QUEENHIT DOCKS: ↑→←↓XX↑
CITY: ↑△→←□□↑

SMITHFIELD: ↓○→←○↑↑↑
SNOWMAN: ↓X→←↓↑↑↑
REGENTS CANAL: ↓□→←○→←↑
LONDON ZOO: ↓↑→←↓△△↑
MARYLEBONE: ↓↓→←○○○↑
BLOOMSBURY: ↓→←↓XX↑
PIMLICO: ↓→←○□□↑
JOSE MANUEL: →△→←↓↑↑↑
WESTMINSTER: →○→←↓↑↑↑
WESTMINSTER II: →X→←↓←↑↑
THE ROOFS: →□→←○△△↑

Nach dem Durchspielen erhaltet ihr dann für jede Figur ein spezielles Paßwort, mit dem ihr es beim nächsten Mal leichter habt. Gebt ihr das Paßwort ein und startet ein Spiel, so er-

scheint daraufhin am Anfang ein Cheat Menü. Ihr könnt nun Unbesiegbarkeit einstellen, das Level auswählen oder die Monster spielen: X↑→←↓○○↑
→↑→←↓○○↑

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladepreise können abweichen

GAMESTORE
Spiele - Bücher - Zubehör

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladepreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,-	Moto Racer dt.	89,90
Pad	44,90	Motor Mash dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Monopoly dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Nuclear Strike dt.	89,90
Memorycard	39,90	Nightmare Creature dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	NHL 98 dt.	89,90
Analog Pad	59,90	NHL Breakaway dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	NBA Live 98 dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Overblood dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	Overboard dt.	89,90
Ace Combat 2 dt.	89,90	PGA Tour 98 dt.	89,90
Abe's Odyssey dt.	89,90	Pandemonium 2 dt.	94,90
Agent Armstrong dt.	99,90	Rapid Racer dt.	89,90
Baphomats Fluch 2	89,90	Rebel Assault 2 dt.	99,90
Batman II Robin dt.	89,90	Res Evil Dir.Cut dt.	89,90
Bust-A-Move 3 dt.	69,90	Risiko dt.	89,90
Castlevania dt.	99,90	Streetfighter a.x. dt.	89,90
Croc dt.	89,90	Time Crisis + Gun dt.	159,90
Constructor dt.	89,90	Total Drivin' dt.	89,90
Colony Wars dt.	89,90	Test Drive II dt.	89,90
C&C 2-Alarm.Rot dt.	89,90	Theme Hospital dt.	89,90
Crash Bandicoot II dt.	89,90	V.Rally dt.	89,90
Courier Crisis dt.	89,90	War Gods dt.	79,90
Discworld II dt.	89,90	Warcraft 2 dt.	89,90
Deathtrap Dungeon	89,90	Z dt.	89,90
Explosiv Racing dt.	89,90		
FIFA Soccer 98 dt.	89,90		
Fighting Force dt.	99,90		
Frogger dt.	89,90		
F1 97 dt.	109,90		
G-Police dt.	109,90		
Hercules dt.	89,90		
Jurassic Park II dt.	89,90		
Lucky Luke dt.	89,90		
MDM dt.	99,90		
Madden 98 dt.	89,90		

N 64

64 dt.	299,-	Blastcorps 64 dt.	114,90
Bomberman dt.	94,90	Clayfighter63 1/3dt.	144,90
Dark Rift dt.	139,90	Diddy K. Racing dt.	94,90
Extreme G dt.	144,90	F1 PolePosition64 dt.	139,90
Goemon dt.	149,90	Hexen 64 dt.	139,90
Lumberstar Socc. dt.	139,90	Lylat Wars dt.	139,90
Mischief Makers dt.	94,90	Multi Racing Ch. dt.	144,90
NFL Quarterb. dt.	144,90	Top Gear Rally dt.	139,90
Turok angl. Pal	139,90		

TOPHIT DES MONATS

Goldeneye 007
Pal Version
149,90

E3 Messe - Video

alle Neuheiten 97/98
für N64 und Playstation
und Saturn
3 Stunden!!!
... VHS ...
nur
49,90 DM

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

GROBI'S GAMESHOP

PlayStation

NINTENDO 64

Alle Sony Spiele dt 89-99,-
us 119,-
jp 139,-

versandkostenfrei!

05522 / 73477

Händleranfragen
unter:
05522 / 12200

Nachnahme 0,44 Ab 250 DM
Adlonstr. 24 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/73825
Alle Preise sind ohne MwSt. und zzgl. Porto der Hersteller



Rosco ist nicht nur ein reizender Kerl mit guter Gesinnung und angenehm viel Unterhaltungswert, nein, er hat überdies auch spaßige Paßwörter im Angebot.



Eine Seefahrt, die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön, vor allem, wenn man die Level-Codes hat.

13	S S A B F F
14	B A S F F A
15	S B S S F B
16	B F B F B A
17	A B F S F B
18	F B A S B F
19	B F S A A S
20	S B A F B S

Tsu Level 8: Wenn Ihr die drei Schalter umlegt, dann könnt Ihr mit drei weiteren "Ballonkanonen" die Festung zerstören. Sobald sie sich in deren Richtung dreht, Raketen abschießen.

Tsu Level 19: Den Hafen im Norden könnt Ihr immer wieder besuchen, um Heilung und Bewaffnung zu tanken.

SONY PLAYSTATION

Rosco McQueen

Patrick Fabri hat sie schon alle, die Paßwörter für den tapferen Feuerwehrmann.

Laundry 2	FLUFFY
Laundry 3	SWEATY
Auto 1	HOTROD
Auto 2	GREASE
Auto 3	BIGEND
Harold's 1	SMELLY
Harold's 2	WIDETV
Harold's 3	PILLOW
Leisure 1	TRICEP
Leisure 2	MOTION
Leisure 3	HIPHOP
Residential 1	KENNEL
Residential 2	BARREL
Runaround	SPLASH

SONYPLAYSTATION

Overboard

Stefan Thomsen aus Ellingstedt, der sich in seinem Brief ein wenig über die Rechtschreibreform lustig macht, kennt bereits sämtliche "Paßwörter tsu Overboard". Die Buchstaben hinter den Levelnummern stehen für: B=Boot, F=Fisch, S=Schädel und A=Anker.

Level „Kot“

2	B S F A B A
3	B A S B A F
4	S B F A A B
5	F F A B S A
6	S A A F A B
7	F A B B B S
8	A F B S S F
9	B S S F A S
10	F S A F S F
11	F F B S F B
12	B A B F A F

DICKES ENDE

Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch". Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier isses bereits:

Aua, Aua

Daß die BPS immer mal so'n bißchen Spiele verbieten tut, damit unser aller Seelengleichgewicht schön im Lot bleibt, ist eigentlich ja gar nicht so verkehrt gedacht. Nur leider können wir Deutschen mit den Schreckensbildern, die sich unseren behüteten Augen dann manchmal im Ausland bieten, gar nicht mehr gut umgehen. Neulich in London – wie das Editorial dieser und in unserer letzten Ausgabe beweist, müssen wir uns ja dienstlich hin und wieder der knallharten Realität jenseits der Grenzen stellen – zog es mich am Flughafen fast die Latschen aus. Geht's bitte noch unverantwortlicher? Sind solche Splatter-Szenarien unschuldigen, deutschen Kindern und Jugendlichen zuzumuten? Ich denke "Nein". Also bitte, bitte liebe BPS, tu was! Indiziere einfach Heathrow, laß Truppen aufmarschieren oder wegen mir auch beides, aber handle endlich!

WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden Teilnahmebedingungen beachtet, erspart uns/sich unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem, unliniertem Papier einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir nämlich auch alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version** eines Spiels **die Tips ausprobiert** bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario-Sonic-, sowie zu indizierten Spielen sind definitiv out. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, Clayfighter 63 etc. sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

Unsere Adresse:

Weka Consumer Medien
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

E-mail: dsauer@videogames.dmv-franzis.de



Neulich beim Security Check: Geschockt und amused zugleich (eigentlich mehr geschockt).

TIPS DATA
1997

Wie angekündigt haben wir für alle Freunde dieser Rubrik auch 97 wieder ein kleines Nachschlagewerk aus dem Ärmel gezaubert, das die Ursprungsorte aller in den Ausgaben 1/97-12/97 veröffentlichten Tips (ohne indizierte Spiele) umfaßt. Nach dem Spielnamen findet Ihr an erster Stelle die betreffende VG-Ausgabe, in der der Tip steht, dann die jeweilige Seitennummer und zum Schluß das System, auf das sich ein Tip bezieht.

Tip zu: Ausgabe: Seite: System:

2 Extreme	Feb	54	PSX
3D Lemmings	Jul	60	SAT
Abe's Oddysee	Dez	68	PSX
Agent Armstrong	Okt	51	PSX
Agent Armstrong	Dez	62	PSX
Air Combat	Okt	53	PSX
Alien Trilogy	Okt	53	PSX/SAT
Amok	Mai	126	SAT



Andretti Racing	Jan	50	PSX
Andretti Racing	Feb	49	PSX
Andretti Racing	Nov	58	SAT
Baphomet's Fluch	Mär	46	PSX
Ballblazer Champions	Dez	67	PSX
Battlearena Toshinde siehe „Toshinden“			
Beyond the Beyond	Jan	44	PSX
Black Dawn	Jan	60	PSX
Black Dawn	Feb	48	PSX
Blam! Machinehead	Jan	60	PSX
Blam! Machinehead	Feb	56	SAT
Blast Chamber	Aug	60	PSX
Blast Corps	Nov	56	N 64
Blazing Dragons	Jan	54	PSX
Bombberman	Sep	54	SAT
Bubble Bobble	Jan	52	PSX/SAT
Bug Too!	Jul	58	SAT
Casper	Jan	53	PSX/SAT
Cheesy	Mär	58	PSX
Codename: Tenka siehe „Tenka“			
Command & Conquer	Mär	59	PSX
Command & Conquer	Apr	96	SAT
Command & Conquer	Mai	130	SAT
Command & Conquer	Aug	59	PSX
Contra: Legacy of War	Apr	96	PSX
Cool Boarders	Apr	95	PSX
Creature Shock	Feb	57	SAT
Croc	Dez	66	PSX
Dark Savior	Mai	116	SAT
Darklight Conflict	Aug	60	PSX
Darklight Conflict	Nov	59	PSX/SAT
Darklight Conflict	Dez	68	PSX
Destruction Derby	Okt	54	PSX
Destruction Derby 2	Mär	58	PSX
Die Stadt der verlorenen Kinder siehe „Stadt der verlorenen...“			
Discworld II	Jun	44	PSX/SAT
Disruptor	Feb	56	PSX
Donkey Kong Country 3	Mär	50	SNES
Donkey Kong Land 2	Jan	52	Game Boy
Dragonheart - Fire & Steel	Jul	60	PSX
Earthworm Jim 2	Jan	60	PSX
Excalibur	Mai	132	PSX
Fade to Black	Okt	53	PSX
Fantastic Four	Dez	62	PSX
Fighters Megamix	Sep	53	SAT
Fighters Megamix	Okt	52	SAT
Fighting Vipers	Jan	53	SAT
Final Fight 3	Jan	51	SNES
Firo & Klawd	Jul	54	PSX
Formel 1 '97	Nov	58	PSX
Formel 1 '97	Dez	60	PSX
Ghen War	Mai	126	SAT
GoldenEye 007	Dez	64	N 64
Gun Griffon	Feb	48	SAT
Gun Griffon	Sep	50	SAT
Hard Boiled	Sep	57	PSX

Hardcore 4x4	Mai	124	PSX/SAT
Hardcore 4x4	Jun	55	PSX/SAT
Hardcore 4x4	Jul	59	SAT
Hercules	Dez	66	PSX
Impact Racing	Feb	54	PSX
In The Hunt	Feb	51	PSX
Independence Day	Sep	52	PSX/SAT
Intern. Superstar Soccer 64	Sep	52	N 64
Iron III Blood	Feb	54	PSX
Iron III Blood	Mär	58	PSX
Iron Storm	Jan	52	SAT
Jet Rider/Jet Moto	Apr	94	PSX
Jurassic Park 2 siehe „Vergessene Welt“			
King of Fighters '95	Jun	54	PSX
Legacy of Kain	Apr	96	PSX
Little Big Adventure	Jul	44	PSX
Lomax	Jan	54	PSX
Lomax	Feb	48	PSX
Lost Vikings 2	Mai	132	PSX/SAT
Lost Vikings 3	Jul	61	SAT
Lylat Wars	Okt	46	N 64
Lylat Wars	Dez	60	N 64
Machine Hunter	Nov	56	PSX
Manx TT	Mai	123	SAT
Manx TT	Okt	55	SAT
Mario 64	Apr	40	N 64
Mario 64	Apr	96	N 64
Mario 64	Mai	127	N 64
Mario 64	Jul	58	PSX
Mario Kart 64	Aug	58	N 64
Mario Kart 64	Sep	54	N 64
Mechwarrior 2	Mai	132	PSX
Mechwarrior 2	Jun	57	PSX
Mechwarrior 3	Jul	59	PSX
Mechwarrior 2	Sep	50	PSX
Mega Man X3	Okt	56	PSX
Micro Machines V3	Jul	58	PSX
Mr. Bones	Apr	94	PSX
Namco Museum Volume 2	Sep	55	PSX
Namco Museum Volume 3	Sep	55	PSX
Nanotek Warrior	Aug	59	PSX
Nanotek Warrior	Sep	52	PSX
NBA Action	Feb	50	SAT
NBA Hangtime	Sep	48	N 64
NBA in the Zone 2	Apr	96	PSX
NBA Jam Extreme	Feb	51	PSX/SAT
NBA Jam Extreme	Jul	59	SAT
NBA Live 97	Mär	55	PSX
Need for Speed II	Jul	56	PSX
NHL Face Off '97	Sep	58	PSX
NHL Open Ice	Mai	126	PSX
NHL Powerplay	Sep	57	PSX
NHL Powerplay	Okt	54	SAT
NHL 97	Sep	52	PSX
Nuclear Strike	Dez	66	PSX
Overblood	Dez	46	PSX
Pandemonium	Jan	54	PSX
Pandemonium	Feb	53	PSX
Pandemonium	Mär	55	PSX
Perfect Striker	Mai	56	N 64
Perfect Weapon	Apr	96	PSX
Perfect Weapon	Okt	53	PSX
Pilotwings 64	Mär	53	N 64
Pilotwings 64	Apr	94	N 64
Pinocchio	Jul	58	SNES
Player Manager	Mai	130	PSX
Porsche Challenge	Mai	124	PSX
Porsche Challenge	Jun	52	PSX
Power Move Pro Wrestling	Jun	55	PSX
Prince of Persia 2	Jan	54	SNES
Rage Racer	Sep	52	PSX
Raiden Project siehe „The Raiden Project“			
Rally Cross	Jun	56	PSX
Rapid Racer	Dez	60	PSX
Rayman	Nov/Dez	57/68	PSX
Rebel Assault 2	Mär	59	PSX
Resident Evil	Feb	57	PSX
Resident Evil DC	Dez	62	PSX
Sampras Extreme Tennis	Mai	131	PSX
Saturn Bomberman siehe „Bomberman“			
Secret of Evermore	Jan	52	SNES
Shadows of the Empire	Jun	52	N 64
Shadows of the Empire	Sep	50	N 64
Shanghai Triple Threat	Jan	54	SAT
Sim City 2000	Mär	58	PSX
Skeleton Warriors	Feb	48	PSX/SAT
Slamscap	Sep	58	PSX
Solar Eclipse	Mai	126	SAT
Sonic 3D Blast	Mai	124	SAT
Soul Blade	Jun	54	PSX



Soviet Strike	Jan	54	PSX
Soviet Strike	Mär	52	PSX
Soviet Strike	Mai	123	PSX
Soviet Strike	Mai	130	SAT
Soviet Strike	Jun	55	PSX
Soviet Strike	Jul	56	PSX/SAT
Space Jam	Mai	127	PSX
Spider	Mai	130	PSX
Spider	Jul	59	PSX
Spot Goes to Hollywood	Mär	52	PSX



Spot Goes to Hollywood	Aug	58	SAT
Stadt der verlorenen Kinder	Dez	56	PSX
Starfox 64 siehe „Lylat Wars“			
Star Gladiator	Feb	49	PSX
Star Gladiator	Mär	58	PSX
Street Fighter Alpha 2	Feb	53	SNES/SAT/PSX
Street Racer	Mär	52	PSX/SAT
Suikoden	Apr	84	PSX
Suikoden	Jun	54	PSX
Super Mario 64 siehe „Mario 64“			
Super Puzzle Fighter II Turbo	Nov	56	PSX/SAT
Super Puzzle Fighter II Turbo	Dez	68	PSX/SAT
Tempest X3	Mär	52	PSX
Ten Pin Alley	Mai	127	PSX
Tenka	Jul	54	PSX
Test Drive: Offroad	Aug	60	PSX
Tetris Attack	Feb	48	SNES
The Crow - City of Angels	Jun	56	PSX
The Crow - City of Angels	Jul	59	PSX
The Raiden Project	Jul	59	PSX
Three Dirty Dwarves	Okt	55	SAT
Tigershark	Sep	56	PSX
Time Commando	Jan	48	PSX
Time Commando	Mai	132	PSX
Tokyo Highway Battle	Mär	52	PSX
Tomb Raider	Feb	42	PSX/SAT
Tomb Raider	Mär	58	PSX
Toshinden	Nov/Dez	58/68	PSX
Turok	Jul	117	N 64
Turok	Jun	52	N 64
Turok	Aug	59	N 64
Twisted Metal 2	Mai	120	PSX
Vandal Hearts	Aug	44	PSX
Vergessene Welt	Okt	56	PSX
Vergessene Welt	Dez	64	PSX/SAT
Virtua Cop 2	Feb	48	SAT
Virtua Cop 2	Mai	124	SAT
Virtua Fighter 2	Mär	58	Mega Drive



Virtua Fighter Kids	Jan	53	SAT
Virtual On	Jan	53	SAT
Virtual On	Feb	48	SAT
V-Rally	Okt	52	PSX
VR Baseball '97	Dez	66	PSX
Warcraft II	Nov	55	PSX/SAT
Warcraft II	Dez	63	PSX/SAT
War Gods	Dez	62	N 64
Wave Race 64	Apr	95	N 64
Wave Race 64	Jul	60	N 64
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Mai	128	N 64
Wild Arms	Nov	52	PSX
Williams Arcade's Greatest Hits	Okt	53	PSX
Wing Commander IV	Sep	50	PSX
Winter Gold	Feb	48	SNES
Winter Gold	Mai	124	SNES
wipEout	Okt	55	PSX
Worms	Jan	52	PSX
Worms	Nov	56	PSX/SAT
Worms	Dez	68	PSX
WWF In Your House	Mär	56	PSX/SAT
X2	Feb	47	PSX
X-Com U.F.O. Enemy Unknown	Feb	55	PSX
Xevious 3D/G+	Sep	56	PSX

LESERPOST

Das Thema um die traditionelle Fortsetzungspolitik der Spielefirmen hat Euch bei Euch keinen Krampf in der Schreibhand ausgelöst (50% Einsendungen im Vergleich zum Sega-Forum). Deshalb bleibt endlich mal wieder mehr Platz für bunt gemischte Briefe und Anfragen hinsichtlich des Einflusses von Schwierigkeitsgraden auf die Wertungen, Videospielforschung (?) oder Postern. Außerdem erklären wir auf vielfachen Wunsch für alle Neuleser mal wieder die ganz grundlegenden Basics, die jeder Videospieler wissen sollte.

Forum 11/97: Sequels

Liebes VIDEO GAMES-Team, hallo Jungs und Männer, ich sitze gerade im Zug von Köln nach Euskirchen, welches am Rande der schönen Eifel liegt, die für eine lohnenswerte Reise für Motorradfreaks bekannt ist. Ich lese eben just Euer Mag und sehe unter dem Forumthema etwas, wozu ich Euch einiges sagen bzw. schreiben möchte und kann. Also zur Sache: Das mit den Fortsetzungen der Videospiele ist ein zweischneidiges Schwert. Sicherlich war ich bei der SNES-Hit-Fortsetzung **Streetfighter II Turbo** froh, daß ich die vier Endbosse nun auch spielen durfte. Danach folgten aber qualitativ und quantitativ so viele Updates und Fortsetzungen, daß keiner mehr durchblickte und insgesamt eigentlich keine innovativen Ereignisse dazukamen. Genauso freute ich mich aber auch auf jedes Preview, das eine Fortsetzung des genialen **Render-Jump'n'Runs Donkey Kong Country** ankündigte. Aber die zweite Seite des Schwertes ist die, daß bei solchen Nachzügeln oft der Spielreiz schon weg ist, da das eigentliche Gameplay aufgrund mangelnder Innovationsfreude seitens der Entwickler schon bekannt ist. Ich erwähne da nur das legendäre **International Superstar Soccer** von Konami für das SNES. Mal ehrlich, bei der Fortsetzung **ISS 2** hat sich nicht viel Innovatives getan, oder? Ich besitze dennoch beide Teile. Allerdings ist das N64-Sequel echt gelungen und einfach nur Spitze! Auf der neuen Plattform hat sich ja auch einiges auf dem Gameplay-, Sound- und Grafiksektor getan. Nun kann man also folgendes sagen: Entweder "Altes währt am Besten" gemäß der Tatsache, daß nicht jede Fortsetzung ein Hit ist und trotz eines horrenden Preises von DM 100,— bis 150,— kaum neue Ideen bietet (z.B. die **NHL-Serie** von EA Sports), oder aber man lernt aus den Fehlern der Vergangenheit und präsentiert der Fangemeinde einen in allen Punkten verbesserten Nachfolger, vielleicht sogar auf einer neuen Plattform, der einen Kauf wirklich rechtfertigt.

Guido Bel, Mechernich

Guten Morgen Ralph! Ich hoffe, Du hast gute Laune und schmeißt meinen Brief nicht gleich in Deine Altpapiertonne, denn ich möchte die Möglichkeit wahrnehmen und mich am Forum der Oktoberausgabe beteiligen. Bei Videospielen verhält es sich ähnlich wie bei Filmen. Manchmal sind die Nachfolger der Oberhammer und sogar besser als das Original (z.B. **Alien 2**), ein anderes mal aber nur ein billiger Abklatsch des ersten Teils (z.B. **Speed 2**). Daher kaufe ich auch nicht jede Fortsetzung eines noch so guten Spieles. Eine Ausnahme mache ich nur bei Meisterwerken wie **Resident Evil** oder **Tekken**. Die Sequels dieser Knaller werden 100%-ig gekauft, auch wenn Ihr sie mit 'Hilfe' bewerten würdet. Das wird aber sowieso nicht passieren, da ich mir sicher bin, daß die Entwickler erstens ihre Fans nicht enttäuschen wollen und zweitens ehrgeizig genug sind, den Nachfolger in allen Belangen (Grafik, Sound, Story, Moves) aufzupolieren. Bei guten Spielen, die mich persönlich aber nicht restlos überzeugt haben (z.B. **Soviet Strike**), warte ich immer erst auf Eure Wertung, bevor ich mit dem Kauf des Nachfolgers spekuliere. Da in diesem speziellen Fall die **Nuclear Strike**-Grafik immer noch ruckelt, lehne ich dankend ab und spare mein Geld. Ein ganz anderes Gebiet ist das der Sportspiele. Sich alle Teile dieser Endlos-Serien zu kaufen, wie sie z.B. EA anbietet, wäre der pure Wahnsinn. Ich persönlich bevorzuge nur jene, bei denen der Unterschied zum Vorgänger deutlich zum Vorschein kommt. Bei dem Übergang von **FIFA '96** zu **FIFA '97** (PS) war der grafische Fortschritt enorm, weshalb ich diesen Titel auch meiner Sammlung hinzufügte. Die SNES-Versionen dieser Fußball-Serie sahen grafisch jedoch alle gleich aus, die aktualisierten Statistiken mal ausgenommen. **FIFA '98** (PS) werde ich mir allem Anschein nach nicht kaufen, da nach Euren Informationen schon die 97er Version die Playstation schon voll ausreizte und somit die Unterschiede nicht weltbewegend sein können. (Quiz: Wenn Du alle Fragen richtig beantwortest, darfst Du meinen Brief abdrucken.)

1. Kann man das japanische Sony-Analog-Pad mit Rumble-Funktion an eine PAL-Playstation anschließen?
2. Warum hat das neue **Resident Evil** den Zusatz 'Director's Cut', wenn es allem Anschein nach wieder gekürzt wird?
3. Lohnt sich eine deutschsprachige Version von **Final Fantasy 7**? Mir reicht schon ein einfaches 'Ja' oder 'Nein'.

Peter Bartusek, Kahla (Richtig so?)

Hi VG-Team! Zuerst mal ein großes Lob an Euch. Ihr habt die beste Zeitschrift in der Kategorie Videospiele. Nun zu Eurem Aufruf 'Nachfolgerspiele': Ja! Ich würde mir ohne Bedenken Sequels kaufen, wenn mir der erste Teil ausnahmslos gefallen hat. Bei **Tomb Raider 2** habe ich auch ohne probieren sofort zugeschlagen, weil mich der erste Teil nächtelang vor den Fernseher gefesselt hat. Das gleiche gilt für **Resident Evil 2**. Ich werde in der Nacht vor dem Release bei meinem Händler ein Zelt aufschlagen, damit sich ja niemand 'meines' Exemplars bemächtigt! Mein Herz hat sich zwar immer noch nicht ganz vom Vorgänger erholt, aber bei Teil zwei (Ihr dürft mir gerne kostenlos die Demo schicken!) werde ich das (Nerven-)Risiko schon eingehen. Und obwohl mich **Baphomets Fluch** fast in die Klapsmühle gebracht hat, steht der Nachfolger schon am Erscheinungstag bei mir im Regal. Euer **Worms-Champion**

René Tongelder, Isselburg-Heelden

Hi Folks! Zur treuen Leserschaft Eurer erlauchten Zeitschrift gehöre ich schon eine halbe Ewigkeit, nun möchte ich aber zu diversen Punkten auch mal meinen Senf dazugeben.

1. Hit-Sequels kaufen oder nicht? Als ich diesen Themenvorschlag las, mußte ich kräftig lachen, da Ihr Euch irgendwie selbst ins Knie geschossen habt. Falls es Euch entgangen sein sollte, folgender Hinweis: Um festzustellen, ob es sich lohnt, **Resident Evil 2**, **Pandemonium 2** etc. zu kaufen, lesen die meisten sogenannte Fachzeitschriften, in denen neue Spiele ausführlich getestet und bewertet werden.

2. 'Irrer ist menschlich' (Editorial in der VG 11/97). Eine reife Leistung, kann man da nur sagen. Da versprecht Ihr hoch und heilig, den Fehlerteufel so gut wie möglich zu eliminieren und was müssen meine vom nächtelangen Zocken blutunterlaufenen Augen sehen? Die Seiten 35/36 und 78/79 fehlen!! Ist das etwa Euer Beitrag zum Thema Papier sparen? So, jetzt muß ich Schluß machen. Rebecca wird gerade von einem Hunter angegriffen.

Mike Albrecht, Delmenhorst

Ein berühmter Filmregisseur hat einmal gesagt: 'Die Leute wollen eine erfolgreiche Story in geringfügig verändertem Erscheinungsbild noch einmal vorgesetzt bekommen. Wir geben ihnen nur, wonach sie verlangen.' Dieses Statement trifft in gewissem Maße auch auf die Spieleindustrie und



COLONY WARS

WEBSITE: WWW.COLONYWARS.COM

KOMPLETT DEUTSCH!



RAGE AGAINST TYRANNY
JOIN THE STRUGGLE. FIGHT FOR FREEDOM.



PlayStation and PlayStation 2 are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Psychosis Ltd. Colony Wars, Psychosis and the Psychosis Logo are trade marks or registered trademarks of Psychosis Ltd.

ihre Fangemeinde zu. Ein Sequel bietet für beide Seiten viele Vorteile. Für die Firmen ist jeder Besitzer des Vorgängers schon einmal ein potentieller Kunde und die Kosten lassen sich dank bereits vorhandener Routinen und Engines auch eher im Rahmen halten. Der Spieler dagegen ist sofort mit der Steuerung vertraut und weiß, daß ihm das Ambiente des Titels zusagt. Für beide Seiten eigentlich ein lohnendes Geschäft, so möchte man nun meinen, wäre da nicht der Wehrmutstropfen in Form von Eintönigkeit und oftmals fehlender Innovation. Die Kernfrage 'Braucht man denn nun Sequels oder nicht?' läßt sich demnach nicht pauschal beantworten, da es verschiedene Arten von Fortsetzungen gibt. Da wären zum einen die Abzocker-Sequels, die entweder mit dem großen Namen und/oder gegen Lebensende einer Konsole nochmal abkassieren wollen (mir fällt da immer **Vampire's Kiss**, der Castlevania-Nachfolger von Konami auf dem SuperNes ein, der beide Kriterien erfüllt). Weiterhin hätten wir da die Kosmetik-Sequels (auch Sportspiele genannt), die sich alle Jahre wieder mit minimalen Korrekturen an Gameplay und Grafik und neuen Statistiken auf die eingeschworenen Sports-Zocker einschießen. Den Reiz der Beat'em Updates kann man wohl mit rationalen Argumenten auch nicht erklären, wie sonst ist es zu erklären, daß sich von **Art of Fighting 1** bis **3**, **Fatal Fury 1** bis **Real Bout**, **King of Fighters '94** bis **'96**, **Samurai Shodown 1** bis **4** und **World Heroes 1** bis **Perfect 90%** aller SNK/ADK-Serien in meinem Besitz befinden? Alle drei Gruppen sind eigentlich für den Otto-Normalspieler nicht zu empfehlen, der sich nur eine Handvoll Spiele pro Jahr kauft. Diese Spezies schlägt dann nur bei absoluten Hit-Sequels in der Art eines **Tekken 2** oder **Final Fantasy 7** zu, bei denen auch der Innovationsgrad stimmt. Zur Fehlerteufelkritik von Mike: Diesmal sind wir wirklich unschuldig, denn aus drucktechnischen Gründen müssen die Mitmach- bzw. Abonnementskarten auch jeweils mit einer separaten Seitenzahl versehen werden. Dies ist aber nicht erst seit Ausgabe 11/97, sondern schon immer so. Wohl etwas gepennt, was? Peters Fragen gehen wir auch noch durch:

1. Ja, aber PAL-Spiele unterstützen die Rumble-Funktion des Pads nicht. Du mußt also schon mit einem Umbau auf Importe zurückgreifen, von denen aber auch noch nicht viele deine Finger vibrieren lassen (z.B. **Tobal 2**).
2. Vielleicht wollte der japanische Director so? Die Floskel 'Director's Cut' ist nämlich nicht äquivalent mit 'mehr Blut', sondern mit einer Version des Films/Spiels gemäß den ursprünglichen Wünschen des Regisseurs, was im Normalfall einfach zusätzliches Filmmaterial bedeutet. Allgemein noch etwas zu **Resident Evil**: Wir sind der Meinung, daß mittlerweile genug zu diesem Thema gesagt worden ist und wollen künftig den Platz für Leserbriefe mit anderen Inhalten freihalten. Raccoon City wird frühestens wieder nach dem Re-

lease von Teil zwei diskutiert, spart Euch also Zuschriften hierzu.

3. Ja, wenn Du allerdings die Möglichkeit hast (und genug Sprachkenntnisse besitzt!), die englische Version zu spielen, würde ich diese vorziehen.

Videospiel-Forschung

Sehr geehrte Damen und Herren! Nach jahrelangen Studien möchte ich mit diesem Schreiben meine neuen Erkenntnisse zum höchst komplexen Thema "Videospiel" veröffentlichen. So haben meine wissenschaftlichen Tests und psychologischen Experimente ergeben, daß das im höchsten Grade jugendgefährdende Spiel **Super Mario** heißt! Die prozentual berechnete Möglichkeit, daß ein Jugendlicher nach dem Genuß eines beliebigen **Super Mario**-Titels auf eine Schildkröte hüpfte und sowohl sich als auch das Tier schwer verletzt, liegt bei über 83,46%. Weitere äußerst psychologische Manipulationen haben ergeben, daß Kinder nach einer Runde **Ridge**- oder **Rage Racer 36** mal gefährdeter sind, sich und andere im späteren Leben bei einem Autounfall in den Tod zu fahren, als Kinder, die nie in Kontakt mit einem Videospiel gekommen sind. Obwohl ich in weiteren Studien empirisch beweisen kann, daß kein Game existiert, das nicht auf irgendeine Weise jugendgefährdend ist, wurde mir in der Schweiz keine Beachtung geschenkt. Dadurch schreibe ich Euch meine Erkenntnisse, da die BPJS in Deutschland meine Forschungen bestimmt zu schätzen weiß. Hochachtungsvoll, Dr. der Psychologie Volli Diot Kämpf aus Blumenstein.

Thomas Kämpf, CH-Blumenstein

Ja, ja, yes, yeeees!! Endlich wurde mein Flehen erhört und dieser vermaledeite Klempner und seine Sippschaft werden aufgrund Deiner Videospiel-Dissertation auf den Index gesetzt! Freudenfeste bei der Anti-Mario-Fraktion! Hmmm, könnte meine Einstellung zu italienischen Latzhosenträgern der Grund sein, daß ich bei Diskussionen um die Wertung eines neuen **Mario**-Spiels in einen schalldichten Schrank gesperrt werde? Wie, auch noch alle Spiele jugendgefährdend? Damit hat die BPJS ja endlich Ihr Ziel erreicht, die Ehrendoktorwürde unseres ehrenwerten Überwachungsver-eins wird Dir sicher sein!

Basics

Hallo VIDEO GAMES-Team! Ich kaufe Eure Zeitschrift nun schon seit vier Monaten und finde sie einfach genial. Da ich mit großem Interesse alle News und Tests lese, kann ich es gar nicht abwarten, bis mein Vater mir an Weihnachten eine Konsole kauft, doch genau da brauche ich Eure Hilfe! Für welche Konsole soll ich mich entscheiden? Was ist besser: PlayStation oder Nintendo 64? Was ist der Unterschied zwischen den beiden? Welche

der beiden bietet die bessere Grafik/Musik/Soundeffekte? Welches System wird sich in den nächsten Jahren durchsetzen? Außerdem gibt es einige 'Fremdwörter', die ich nicht verstehe. Könntet Ihr mir bitte folgendes erklären: Was ist PSX? Was bedeutet Software/Hardware? Was ist eine Memory Card? Wozu braucht man ein Controller Pak? Was für einen Sinn hat ein Adapter? Thanx für den Zeitaufwand, Leute.

Gökhan Önder, Berlin

Einige unter Euch mögen vielleicht jetzt lachen über derartige Fragen, aber man sollte nie vergessen, daß man selbst auch in grauer Vorzeit einmal als Videospiel-Rookie angefangen hat. Die Beantwortung von Gökhan's Fragen soll deswegen einen kleinen Service an alle unsere Neuleser darstellen, die sich mit der Materie eben noch nicht so gut auskennen. Also, die PlayStation (auch PS oder PSX genannt, das X stammt aus einer Prototypenbezeichnung von Sony und wird heute noch als Rudiment von manchem Redakteur gerne benutzt) ist eine 32-Bit-Konsole auf CD-Rom-Basis vom Elektronikgiganten Sony, der damit sein erstes Videospielprojekt verwirklichte, während das Nintendo 64 eine 64-Bit-Konsole (d.h. der Datenbus ist doppelt so 'breit' wie der der PS, was eine theoretisch höhere Rechenleistung ergibt) auf Modulbasis vom Spieleveteranen Nintendo darstellt, der als Vorreiter der neuzeitlichen Heimsysteme mit dem NES (Nintendo Entertainment System) gilt. Da die CD-Technik wesentlich mehr Speicherplatz zur Verfügung stellt, wartet die PlayStation i.a. mit deutlich besserer Musik, Soundeffekten und auch Render-(Vorspann-)Filmen im Vergleich zum N64 auf, welches allerdings in Bezug auf kürzere Ladezeiten klar die Nase vorne hat. Auch bei der Grafik kann (könnte?) Nintendo's Flaggschiff dank neuerer und ausgereifterer Technik aus einem wesentlich reichhaltigeren Reservoir schöpfen als die PS, doch vor allem bei Rennspielen haben die Designer noch erhebliche Probleme mit der Darstellung des Horizonts ohne störende Nebeneffekte, die den Bildaufbau kaschieren sollen. Die Modulproduktion für das N64 ist wesentlich kostspieliger als die Herstellung von CDs, weshalb das Softwareangebot (also Software entspricht Programmen, hier: die Spiele, während Hardware für den Rechner und sein Zubehör, also Konsole, Joypads etc. steht) für die PlayStation wesentlich größer ausfällt, was sich aller Voraussicht nach auch in naher Zukunft nicht ändern wird. Von "Durchsetzen" kann eigentlich keine Rede sein: Jedes System hat seine Top-Entwickler (N64: Rare, Nintendo selbst, Konami; PS: Eidos, Capcom, Psygnosis, Namco), die zum Teil auch exklusiv entwickeln und Spielspaß-Garanten darstellen. Eine absolute Kaufempfehlung für ein bestimmtes System kann es deshalb nicht geben, da muß der persönliche Geschmack mitentscheiden. Außerdem wird auch ein Dritter im Bunde (Sega) mit seinem neuen Projekt wieder kräftig mitmischen. Zu den restlichen Fremdwörtern: Eine Memory Card (PS-Ausdruck) dient

der Speicherung von Spielständen, genauso wie ein Controller Pak (N64-Ausdruck). Adapter versuchen den Leuten das Abspielen von importierten Modulen/CDs auf ihrer Konsole zu ermöglichen, was ansonsten aufgrund der unterschiedlichen Länderkennung, die in der Software integriert ist, nicht möglich wäre.

G-Police & Härtegrad

Sehr geehrte Damen und Herren, ich beziehe mich auf die Ausgabe 11/97 der VG, genauer gesagt über den Test des Spiels **G-Police** auf Seite 100. Kompliment zu Ihrem Testbericht! Endlich mal ein Magazin, das Klartext spricht und sich nicht scheut, selbst einer Edelschmiede wie Psygnosis die nackten Tatsachen vor Augen zu halten. Natürlich ist der Schwierigkeitsgrad eines Games immer eine individuelle Sache, wenn aber selbst Spielepros wie Sie in größte Schwierigkeiten geraten, dürfte ein solches für den Durchschnittsanwender wohl in hoffnungslosen Dauerfrust ausarten. Offenbar scheinen einige Hersteller zu vergessen, für wen sie ihre Spiele eigentlich produzieren. Gut, wenn Sie dies in Ihren Testberichten bei Bedarf deutlich in Erinnerung rufen. Weiter so! Mit freundlichen Grüßen

Alex Segmüller, CH-Effretikon

Gerade der Fall **G-Police** hat aufgrund der Wertung (sind 76% Spielspaß etwa ein Verriß?) wieder einmal Entsetzen bei einem Hersteller, in diesem Fall Psygnosis, ausgelöst. Die Reaktion ist dann immer ähnlich: Der zuständige PR-Manager ruft leicht angesäuert beim 'Schwarzen Schaf'-Magazin an und will den zuständigen Redakteur, der den Test verfaßt hat, zur Rede stellen. 'Aber alle anderen Redaktionen haben doch 10% höher gewertet und nur Ihr fällt aus dem Rahmen' ist dann ein vielgehörtes Argument, das aber an unserer objektiven und unabhängigen Bewertungsweise nichts ändern kann und darf. Im Fall **G-Police** merkt man deutlich, daß der Titel eigentlich für den PC konzipiert wurde und die PS-Hardware überfordert, was sich an mickriger Sichtweite und Pop-Up-Syndrom äußert, die bei komplexeren Aufträgen den Schwierigkeitsgrad exponentiell ansteigen und einen schließlich die CD frustriert in die Ecke schmeißen lassen. Ein schweres Spiel ist aber nur solange gut, wie die Motivation aufrechterhalten bleibt, es bis zum Gelingen wieder und wieder zu versuchen. Dies ist bei **G-Police** beileibe nicht der Fall. Schade um die umwerfende Atmosphäre.

Altersempfehlungen

Hi VG! Euer Heft ist wirklich genial, auch wenn Ihr mit den Tests manchmal etwas langsam seid.

Hier sind meine Fragen an Euch:

1. Wenn ich so die Hüllen von N64-Spielen betrachte, fällt mir auf, daß die Dinger gar keine USK-Freigaben haben. Warum nicht?

2. Wißt Ihr irgendetwas über geplante Lightguns fürs N64?

3: Wie wär's, wenn es in jeder Ausgabe ein Gewinnspiel gäbe?

P.S.: Wir alle, die keinen Zugang zum Internet haben, flehen Euch an: Bitte mehr Lara-Bilder!!

Dennis Ott, Goch

Also, wir können an unserer Aktualität bis auf vereinzelte Ausnahmen nichts aussetzen (konkrete Vorwürfe?). Manchmal kommt es natürlich vor, daß Testversionen zu spät losgeschickt werden (wegen bewußter mangelnder Qualität?) und deshalb eine Ausgabe später seziiert werden. Generell gilt da die Faustregel: Je hochkarätiger und/oder bekannter ein Titel, desto mehr und frühere Preview- und Testversionen trudeln in der Redaktion ein. Zu den Fragen:

1. Haben Sie doch! (Kurzer Blick auf die deutsche **Clayfighter 63 1/3**-Packung), jedoch von der E(uropean) L(eisure) S(oftware) P(ublishers) A(ssociation), genauso wie ihre PS-Kumpane in den Staffeln 3-10, 11-14, 15-17, 18+. US-Importe haben wieder ihre eigene Bewertung, die von "Kids to Adults: Animated Violence"

GAMEPROFI

VIDEOSPIELE & MEHR!

Ständig neue Angebote & Importspiele

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen & Konsolen

PlayStation DVD LASER DISC

Kein Versand!

X Erststraße 34
41460 Neuss

X Tel. 02131 - 21313
Fax 02131 - 21921

Mo. - Fr. 12.00 - 14.00 H
Sa. 10.00 - 14.00 H

TOP-4

Versand und Laden
Hackstraße 30
70190 Stuttgart
Tel. 07 11-2 62 42 08

! ACHTUNG !

Playstation - Saturn - Nintendo 64

- * Die neuesten Games sofort lieferbar
- * Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
- * Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
- * PSX-Umbau möglich ab DM 79,- incl. 6 Monaten Garantie.
- * jede Menge N64 Importgames.
- * Sega Saturn Games ab DM 10,- (nur solange Vorrat reicht)
- * Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM
- * Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
- * An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- * Amerikanische Game-Magazine
- * Ehrliche Beratung + Blitzversand

Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

NEW PSX

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

SONY PLAYSTATION	329,00
INKL. CONTR. + MEMORYCARD	
ODYSSEY	89,95
ALARMSTUFEN ROT	99,95
AIR COMBAT 2	89,95
BAPHOMET'S FLUCH	99,95
BROKEN HELIX	99,95
CONSTRUCTOR	89,95
CRASH BANDICOOT 2	99,95
CROC	99,95
COLONY WARR	99,95
DISK WORLD	89,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
DUNGEON	89,95
FINAL FANTASY VII	109,95
FIGHTING FORCE	89,95
FLOTTENMANÖVER	89,95
G-POLICE	99,95
HERCULES	89,95
JURASSIC PARK	99,95
MURUSHI	89,95
MDK	99,95
MOTOR MASH	89,95
NASCAR RACING 98	99,95
NIGHTMARE CREATURES	99,95
NHL BREAKAWAY 98	99,95
OVERBOARD!	89,95
PANDEMONIUM 2	89,95
POPULOUS	89,95
RASCAL	99,95
RAPID RACER	99,95
RESIDENT EVIL (UNCUT)	89,95
RISIKO	89,95
ROSCA MC QUEEN	99,95
SHADOW MASTER	99,95
TEST DRIVE4	99,95
TIME	159,95
TOMBRAIDER 2	99,95
Z	89,95

DIE GESCHENKIDEE!

Airbrush

EXKLUSIVE MOTIV NACH WUNSCH AUF SPIELKONSOLN!

ZUBEHÖR FÜR PSX	
ROBY ROB MEM. CARD	29,95
MEMORY CARD 360	99,95
ROBY ROB CONTROLLER	39,95
ROBY ROB RGB KABEL	39,95
FLIGHT STICK	119,95
NAMCO FIGHTING STICK	99,95
PREDATOR GUN	69,95
HYPER GUN	69,95
ROBY ROB HF ADAPTER	49,95

NINTENDO® 64	299,00
BOMBERMANGA	89,95
CLAYFIGHTER64	129,95
CAMELEON TWIST	139,95
DIDDY KONG64	89,95
EXTREME G	139,95
P1 POLE POSITION64	139,95
GOLDENEYE (ENGL.)	149,95
LAMBOURGHINI64	139,95
FLYING WINGS	129,95
MADDER NFL98	139,95
MRC	139,95
TOY GEAR RALLY	139,95

CONTROLLER	
ALLE FARBEN	59,95
MEMORY CARD	49,95

1 U64 / PSX / PC
Dahlmannstrasse 1A
10629 Berlin
(S-Bhf. Charlottenbg)
Tel. (030) 327 01 111
Fax (030) 324 111 11

2 U64/PSX/PC/SEGA
Volgtstrasse 39
10247 Berlin
Frankfurter Allee
Ecke Plaza Center
Tel. (030) 422 56 506

3 PSX/U64/Gameboy
Foto
Berliner Allee 79
Berlin-Weißensee
Tel. (030) 927 111

(z.B. **Mischief Makers**) über "Teen: Animated Violence, Animated Blood" (z.B. **Goldeneye**) bis zu "Mature (17+): Animated Violence, Animated Blood & Gore" (z.B. **Turok**) reicht.

2. Nach nix in Aussicht zu dem Thema.

3. Tut es das nicht?

P.S.: Kannst Du mir eine der letzten fünf Ausgaben aufzählen, in der **Tomb Raider 2** nicht mehr als ausführlich featured wurde (Previews, Interviews, Covermotiv, Nude Raider-Motiv, Test)? Ich glaube, Lara kam bei uns bis jetzt wirklich alles andere als schlecht weg!

All-Time Top Ten Dirk

1. Super Marlokart (SNES)
2. Super Bomberman (SNES)
3. Starfox (SNES/ N64)
4. Tetris (Gameboy)
5. Super Mario 3 (NES)
6. Rage Racer (PSX)
7. ISS Pro (N64)
8. Thunder Force 3 (MD)
9. Tekken 2 (PSX)
10. Windjammers (Neo Geo)

Goldeneye

Ave Ralph, bitte mach mal eine Ausnahme und erkläre mir, wie dieser gottver... Level 16 (Janus-Zentrale) bei **Goldeneye** zu lösen ist. Sobald sich Natalya am PC zu schaffen macht, kommen von überall her Gegner angelaufen und machen sie kalt. Egal, wie sehr ich mich auch bemühe, die Soldaten vorher zu erledigen, es gelingt nie. Und wo sind eigentlich die restlichen Computer, die es zu zerstören gilt? Mehr als fünf finde ich einfach nicht! Bitte erlöse mich von meinen Qualen und rette meine gepeinigte Spielerseele.

F. Jeanmonod, Schweiz

RAT UND TAT

PlayStation-Umbauten scheinen Euch keine Ruhe zu lassen, dazu kommen immer wieder neue Anfragen. Diesmal geht's um die Möglichkeit, das Ganze im besten Helmwerker-Stil selbst zu erledigen. Außerdem haben wir eine Möglichkeit gefunden, das fehlende Fußpedal bei Namcos **Time Crisis** zu ersetzen und leisten schließlich noch erste Hilfe bei verzweifelten James Bonds in **Goldeneye**-Nöten.

Time Crisis

Hallo, Ihr Lightgun-Artisten unter der VG-Crew. Wie Ralph in seinem Klasse-Test zu Namcos **Time Crisis** schon erwähnte, trübt lediglich der etwas ungünstig positionierte Duck-Button vorne links an der Knarre den Spielspaß etwas (nach einer halben Stunde Spielzeit macht sich bei mir stets so etwas wie ein Tennis-Arm bemerkbar). Deshalb bin ich auf die glorreiche Idee gekommen, das Fußpedal des Automaten müßte sich doch durch die Gaspedale des Mad Catz-Lenkrades simulieren lassen, sofern man letzteres in den Port 2 eingestöpselt hat. Könnt Ihr einem krampfgeplagten Richard Miller verraten, ob das möglich ist? Wenn nicht, gibt's eine andere Alternative?

Rainer Gabel, Zweibrücken

Also mit dem Mad Catz müssen wir Dich leider enttäuschen. Das einzige, was nach dem Einstecken des Lenkrads inklusive Fußpedale passierte, war, daß Richard ein hilfloser Kugelfang von Wild Dogs Schergen wurde. Wir (Ha! Daniel Düsentriebs Geist) haben jedoch einen anderen Weg, das Pedal zu ersetzen, herausgefunden. Wenn Du ein Joyboard mit genügend großen Buttons (z.B. das Namco Arcade Board) in Port 2 einsteckst und auf den Boden stellst, erfüllt es exakt die Funktion eben jenes Arcade-Pedals. Vorsicht nur bei allzu heftigen Fußtritten: Die Knöpfe sind empfindlicher als das gußeiserne Spielhallenvorbild! Ob das dann aber die Haltbarkeit des Boards beeinträchtigt, haben wir im Dauertest noch nicht klären können...

PS-Umbau: Selbst ist der Mann

Ich spiele mit dem Gedanken, meine gute alte PlayStation doch noch umbauen zu lassen und entnehme Euren Anzeigen, daß man das mit einem Umbausatz auch günstiger selbst erledigen kann. Muß man dazu Elektrotechnik studiert haben und/oder sehr geschickt sein? Ist es also zu empfehlen? Gibt's außerdem Unterschiede in der Qualität der verschiedenen RGB-Kabel? Sprich, soll man das teure Original-Sony-Kabel kaufen oder tut's auch ein No-Name-Produkt?

Gerald Kerscher, Norderstedt

Man sollte schon ein ausgeprägtes handwerkliches Geschick vorweisen können, um das Ganze selbst anzugehen. Die Verlotung der Pins des neuen Chips mit dem Board erfordert sehr viel Übung, da die involvierten Teile alle wahn-sinnig klein sind. Außerdem sind nicht alle Pins des neuen Chips belegt, weshalb das Ganze mittels eines Tapes gut abgeschirmt werden muß. Mit den Anleitungen ist das auch so eine Sache: Die werden oft mehrmals kopiert und gefaxt und sind schließlich aufgrund unleserlicher Zeichnungen nicht mehr zu gebrauchen. Wir in der Redaktion haben es bei einem Profi machen lassen und das solltest Du lieber auch tun. Bezüglich der RGB-Kabel nur folgendes: Mein No-Name-Produkt funktioniert ausgezeichnet, allerdings fehlen im Vergleich zum Sony-Original einige Pins. Da ich nun keine Radio- und Fernseh-technikerausbildung hinter mir habe, kann ich Dir deren Bewandnis leider nicht genauer erklären.

Auf Agent dürfte es eigentlich kein Problem sein, da kommen schließlich nur sporadisch Wachen, die auch nicht allzu viel aushalten. Secret Agent ist dagegen schon knallhart, da hilft wirklich nur Geduld und Spucke. Versuche, so viele wie möglich durch Kopftreffer schon vor der Treppe aufzuhalten und schwenke immer schnell von links nach rechts, um ja niemand zu verpassen. Sind sie erstmal auf beiden Seiten unten, ist die Sache gelaufen. Rechtzeitiges Nachladen ist auch immens wichtig. Den Alptraum 00Agent haben wir wegen Terminstress noch nicht ernsthaft versucht. Computer gibt's übrigens sechs Stück: Zwei beim Computerfreak Boris, zwei im ersten Stock, einen im Raum mit den zwei (vier) Selbstschußanlagen und einen letzten, durch Panzerglas gesicherten, auf dem Fluchtweg, nachdem Du Natalya erfolgreich beim Deaktivieren des Goldeneye-Satelliten beschützt hast.

FORUM-THEMA

Auf dem NES und Master System genügen ein simples Steuerkreuz und zwei Buttons zur völligen Kontrolle der Videospielfiguren und anderen Sprites. Doch auf den Next-Gen-Konsolen werden die Steuermöglichkeiten für Flugzeuge, Jet-Skis und Boliden mit Doppel-Analog-Sticks, Lenkrädern, Gaspedalen, Analogpads, Vibration Packs etc. immer komplexer und vielfältiger. Jedoch besitzt nicht jeder unter Euch eine so umfangreiche Zubehörausrüstung wie wir. Deshalb unsere Frage: Sollen wir die Spielspaßwertung ab sofort immer an der für das jeweilige Spiel optimalen Steuermöglichkeit orientieren oder lieber vom einfachen Standard-Joypad ausgehen? Oder aber detailliert wie im Rapid Racer-Test detailliert angeben, wie besseres Zubehör die Spielspaßwertung verändern würde? Schreibt uns! It's important.



Kleiner Auszug
aus unserem Programm...

Baphomets Fluch 2	99.90
Broken Helix	105.00
Bushido Blade	105.00
Command & Conquer 2	105.00
Crash Bandicoot 2	105.00
Croc (SAT/PSN)	99.90
Diddy Kong Racing (64)	99.90
Discworld 2	99.90
FIFA '98 (SAT/PSN)	99.90
Fighting Force (SAT/PSN)	99.90
Final Fantasy VII	110.00
Goldeneye	135.00

Schönere Bescherung mit Order in Time.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Tomb Raider II 105.00

Einziges Top-Kreuzspiel hier:



Grand Theft Auto	99.90
Jersey Devil	99.90
Medevil	99.90



Crash Bandicoot 2 105.00

MDK	105.90
Nightmare Creatures	99.90
Time Crisis (incl. Gun)	145.00
TOCA Touring Car	99.90
Tomb Raider 2	105.00
Resident Evil Dir. Cut	99.90
Shadow Master	99.90
Street Fighter EX+	99.90

Mo-Fr:	9.30-20.00
Sa:	9.30-18.00
VERSAND Mo-Fr:	10.00-18.00
GROBHANDEL	nur für Handel!
Telefon	0711-22 29 10 - 10
	0711-22 29 10 - 10

Telefon 0711 - 22 29 10 - 30 / 50

Theodor-Heuss-Straße 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)

Ueberbedingungen: + 3.50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verpackt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung von umgeleiteten Waren, berechnen und die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 100,- DM. Unser Recht an Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

NEU

Jetzt auch in Heilbronn:
Kilian Strasse 7
(Kilian Passage)
74072 Heilbronn

Best. in 11 Minuten

**MEGA
STORE**
Die Spielzeugwelt in
der Stuttgarter City
auf über 3000 m²
Ladenfläche.

Tel. 07134/900 201

PLAYSTATION NINTENDO 64

Baphomets Fluch II	89.95 DM	Automobil Lamborghini	139.95 DM
Castlevania	89.95 DM	Bomberman 64	89.95 DM
Colony Wars	89.95 DM	Chameleon Twist*	a. A.
Command & Conquer II	99.95 DM	Diddy Kong Racing	89.95 DM
Crash Bandicoot II	89.95 DM	Extreme G	139.95 DM
Dynasty Warriors	94.95 DM	F1 Pole Position	129.95 DM
Felony 11-79	94.95 DM	John Madden 64	139.95 DM
Fighting Force	99.95 DM	Lylat Wars	129.95 DM
Final Fantasy VII	99.95 DM	Mario 64	89.95 DM
G-Police	99.95 DM	Mischief Makers	89.95 DM
Grand Theft Auto	89.95 DM	NFL Quarterback Club	139.95 DM
Judge Dredd	89.95 DM	Top Gear Rally	139.95 DM
Marvel Super Heroes	89.95 DM	Mace the Dark Age (US)	179.95 DM
MDK	89.95 DM		
Nagano Winterolympics*	a. A.		
NBA Live '98	89.95 DM	Playstation pal	289.95 DM
Pandemonium II	89.95 DM	Playstation multi+RGB	349.95 DM
Rapid Racer	89.95 DM	Controller Sony	39.95 DM
Resident Evil D.C.	89.95 DM	Analog-Pad	59.95 DM
Skull Monkeys*	94.95 DM	Memory Card bunt	29.95 DM
SF EX Plus Alpha	89.95 DM	Memory Card 360	79.95 DM
Tennis Arena	94.95 DM	Lunar Gun (Loser)	109.95 DM
Time Crisis (inkl. Gun)	149.95 DM	RGB-Kabel (PS)	19.95 DM
TOCA Championship	99.95 DM		
Tomb Raider II	94.95 DM	Nintendo 64	299.95 DM
VMX-Racing	89.95 DM	Controller farbig	54.95 DM
Carl World Series (US)	109.95 DM	Memory Card 1M	39.95 DM
Jet Moto II (US)*	109.95 DM	Memory Card 4M	69.95 DM
Rampage World Tour (US)	109.95 DM	Rumble Pack original	44.95 DM
Resident Evil D.C. (US)	109.95 DM	Rumble Pack (256 K)	49.95 DM

HARDWARE

Playstation pal	289.95 DM
Playstation multi+RGB	349.95 DM
Controller Sony	39.95 DM
Analog-Pad	59.95 DM
Memory Card bunt	29.95 DM
Memory Card 360	79.95 DM
Lunar Gun (Loser)	109.95 DM
RGB-Kabel (PS)	19.95 DM
Nintendo 64	299.95 DM
Controller farbig	54.95 DM
Memory Card 1M	39.95 DM
Memory Card 4M	69.95 DM
Rumble Pack original	44.95 DM
Rumble Pack (256 K)	49.95 DM

Hardware aus HK, Importe & weitere Spiele auf Anfrage

Fax 07134/900 202

Mo-Fr 10-20 & Sa 9-16 Uhr

Porto und Verpackung 9,- DM + 3,- DM Nachnahme - Gebühr

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Alle Preise inkl. MWST
Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

B E R L I N

UFO GAMES

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64, Playstation, Saturn, SNES, 3DO, GB, GG, MD, MCD etc.

Sie wollen JP und US spielen?

Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.

Nintendo 64

Blat Corps* 109.00

Clayfighter* 139.00

Fifa 64 89.00

Goemon* 139.00

Int. Super (DELLDUE) 139.00

Gold 139.00

Lylat Wars (Star Pad)* 129.00

Mario Kart 89.00

NBA Hang Time* 129.00

Pilotwings 99.00

Star Wars (inkl. Anleitung) 129.00

Turok 64 89.00

Turok (engl. - pal) 139.00

Wave Race 89.00

Antennenkabel (Hochbau) 39.00

Memory Card (Hochbau) 39.00

Memory Card 5 MB 79.00

JoyPad + Farbig 53.00

Grundgerät 119.00

Playstation

Bottle Arena Toshiden 2 89.00

Carnage Heart 79.00

Cheesy 79.00

Crash Bandicoot 99.00

Destruction Derby 2 89.00

Discworld 2 89.00

Dungeon Keeper* 89.00

Exhumed 79.00

Extreme Games 2 79.00

Formel 1 89.00

Formula 1 97* 109.00

Jinga Field 89.00

Starwinder 79.00

Legacy of Kain 79.00

LifeForce 79.00

Lost World - Jurassic Park* 89.00

Magic - The Gathering* 79.00

Mass Destruction* 89.00

Mega Man X3 89.00

Monopoly* 89.00

Monster Trucks* 89.00

Moto Racer* 89.00

NBA in the Zone 2 89.00

Need for Speed 2 89.00

NHL Hockey 97 79.00

Odd World* 89.00

Panzer General 2 79.00

Platinum 48.00

Rage Racer 89.00

Rebel Assault 89.00

Resident Evil 2* 79.00

Lomax 79.00

Ridge Racer Revolution 99.00

Tekken 2 99.00

Tunnel B1 79.00

V-Rally 89.00

Warhammer 79.00

Warcraft 2 89.00

Wing Commander IV 89.00

Wipe out 2097 89.00

Game Buster 79.00

Link Kabel (Fire) 19.00

Link Kabel (Fire) 25.00

Soul Blade 19.00

Unimacup 19.00

Alps Pad 89.00

Analog Joypad 89.00

Antennen Kabel 29.00

Memory Card (Hochbau) 39.00

Memory Card (720) 89.00

Saturn

Bomberman 89.00

Daytona 2 89.00

Fighters Megamix 89.00

Shining TT 89.00

Shining the Holy Ark 89.00

SNES

Acme Animation Factory 89.00

Breath of Fire 2 109.00

Casper 119.00

Donkey Kong 3 119.00

Fifa 97 109.00

Grundgerät gebraucht 89.00

Lufia 97 109.00

NBA Live 97 109.00

NHL Hockey 97 109.00

PGA Tour 97 119.00

Sim City 2000 119.00

Terranigma (engl.) 99.00

Toy Story 109.00

US chrono Trigger 129.00

3DO

Death Keep 89.00

Gex 89.00

Hell 89.00

Out of this World 89.00

Road Rash 89.00

Syndicate 89.00

Theme Park 89.00

Wing Commander 3 89.00

Micro Machines V3 89.00

Virtual Pool 229.00

Sony Grundgerät 39.00

Sony Umbao 39.00

Ankauf von gebrauchten Spielen

Ankauf von gebrauchten Spielen

*** Vorankündigung**

nach Importe

Wiederentfragen erwünscht

Wir bestell. wir liefern

fordern Sie uns an! (Kartenzahlung)

Porto und Versand 12,- DM ab 250,- DM Versandkostenfrei

Prüfung und Versand 12,- DM ab 250,- DM Versandkostenfrei

Prüfung und Versand 12,- DM ab 250,- DM Versandkostenfrei

Prüfung und Versand 12,- DM ab 250,- DM Versandkostenfrei

Ufo GAMES - Bundesfiliale 71 - 12161 MÜNCHEN

Waldstr. 111 - D-80634 München

fon+fax - 030 859 36 35

Preview

NEWMAN HAAS RACING



Die Flut an Rennspielen, die seit einigen Monaten an der PlayStation-Front tobt, reißt nicht ab. Rasen ohne Reue mit Formel Eins-Feeling verspricht auch der hierzulande etwas unbekanntere Indy Car-Wettbewerb.

Im Zwei-Spieler-Splitscreen-Mode sind noch einige deftige Bugs versteckt (siehe Reifen).



Auch in Amerika zählt Motorsport-„Glötzen“ zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen des verwöhnten TV-Volkes. Kein Wunder also, daß es über dem großen Teich schon längst eine vergleichbare Formel-Eins-Klasse gibt, die ähnlich populäre Schumi & Co.-Helden vorzuweisen hat wie in unseren Breitengraden. Psygnosis präsentiert in enger Zusammenarbeit mit „Newman-Haas“, einem der Top-Teams der amerikanischen CART-Serie, einen völlig neuen Simulations-Vertreter für die PlayStation. Erstmals dürfen 32-Bit-Fans eine aufregende Indy-car-Meisterschaft erleben, die mit rasend schnellen Boliden und unterschiedlichsten Rennkursen (Stadtstrecken, typische Rundparcours, sowie Hochgeschwindigkeitsovale) aufwartet. Da es sich bei den IndyCar-Veranstaltungen nicht um die vergleichbare FI-Konkurrenz handelt, unterscheiden sich die Kurse vom bei uns bekannten Rennzirkus. Ihr jagt mit Vollgas über die berühmtesten Indy Car-Strecken Nordamerikas. Dabei mischen viele der prominenten Fahrer mit Ihr dürft z.B. ins Cockpit eines Michael Andretti, Emerson Fittipaldi, Mark Blundell oder Maurizio Gugelmin steigen. Auf einige wenige Piloten und Original-Strecken müssen Hardcore-Fans allerdings verzichten, da es sich hier nur um eine Teil-Lizenz der CART-Serie handelt. Zum Konfigurieren gibt es natürlich auch einiges: Ihr verändert Motoreinstellungen oder Fahrwerksbalance und plant Boxenstopps, um Euer Fahrzeug optimal auf die unterschiedlichen Ansprüche der verschiedenen Kurse anzupassen. Mit äußerster Genauigkeit wird das Fahrverhalten von Indy Cars simuliert, wobei Turbolader für ungeahnte Spitzengeschwindigkeiten sorgen, die weit jenseits der 320 km/h-Marke liegen. Hier regiert noch fahrrische Härte: Alle Piloten müssen mit dem manuellen Schaltgetriebe richtig Schwerstarbeit verrichten, da die Konstrukteure auf technischen High-Tech-Schnickschnack verzichtet haben. Für Motorsportfans und Rennpuristen ist

Erstmals werden ablesbare Cockpit-Instrumente in einer PlayStation-Rennspielsimulation angeboten.



Auch an Boxenstopps haben die Designer gedacht.

die IndyCar-Meisterschaft das Mekka aller Hochgeschwindigkeits-Wettbewerbe. In spektakulären Überholmanövern rammt Ihr Fahrbahnbegrenzungen und Gegner, die nicht ohne weiteres die Bahn freigeben. Donnert Ihr beispielsweise zu schnell in eine Kurve, ist der unweigerliche Abflug ins saftige Grün oder harte Kiesbett vorprogrammiert. Die Ausnutzung von Windschatten wirkt sich natürlich auf Steuerung und Fahrverhalten Eures Boliden aus. Die Krönung einer jeden Saison ist der Gesamtsieg nach Punkten und das anschließende Milchbad auf dem Siegerpodest (nur in der Formel 1 gibt es edlen Champagner aus der Magnum-Flasche). Alle Boliden verfügen über die authentischen Fahrzeugcharakteristika ihrer großen Vorbilder, was natürlich selbstredend die Original-Motorengeräusche und deren Kurvenverhalten beinhaltet. Auch die HiRes-Grafikpräsentation ist nicht von schlechten Eltern, denn Newman Haas Racing protzt mit einer leicht verfeinerten FI '97-Engine. Einen menschlichen Gegenspieler fordert Ihr bei horizontal geteiltem Bildschirm heraus.

ws

INFO

System: PlayStation
Name: Newman Haas Racing
Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:

März 1998



Gnade ist in Capcoms

3D-Polygon-Streetfighter

ein Fremdwort. Einundzwanzig

unerbittliche Kämpfer warten

nämlich nur darauf, Deinen Körper in

sämtliche Einzelteile zu zerlegen.

Falls das nicht in Deinem Sinne sein

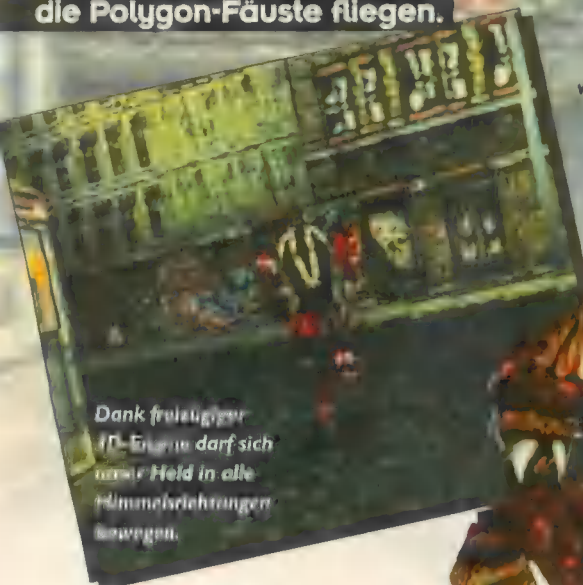
sollte, sei doch einfach schneller,

Du Honk.

© Capcom Co., Ltd. 1997.

SPAWN

Er kommt aus der Hölle und sein rachsüchtiger Durst für Gerechtigkeit ist fürchterlich. Spawn, der Prinz der Finsternis, läßt jetzt auch in der Sony-Welt erbarmungslos die Polygon-Fäuste fliegen.



Dank freizügiger 1D-Engine darf sich unser Held in alle Himmelsrichtungen bewegen.

Mächtig cool: Eine Eis-Kreatur versperst uns den Weg zum nächsten Abschnitt.



Nach Batman, Spiderman und Wolverine schickt sich jetzt ein weiterer Comic-Star an, die Videospielerwelt im Sturm zu erobern. In enger Zusammenarbeit mit dem geistigen Urvater "Todd McFarlane" entsteht bei Sony-USA gerade das Spiel rund um den neuen Kult-Helden, der hierzulande gerade mal seinen ersten Kino-Auftritt hinter sich gebracht hat. Wie es nicht anders zu erwarten war, schlüpft Ihr in die Rolle des furchterregenden **Spawn**, der sich mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln gegen eine ganze Horde blutrünstiger Dämonen verteidigen muß. Eure Hauptaufgabe besteht darin, in einen Hochsicherheitsturm (Tower of Hell) einzudringen, um den machtgerigen Zauberbösewicht "Malebolgia" daran zu hindern, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Die Umgebung und herumwuselnde Gegnerschar werden dabei komplett in 3D dargestellt. Fünf große Level-Szenarien, die mit oberfiesen Gaunern gefüllt sind, gilt es zu überstehen. Läuft Euch ein Raubke über den Weg, wird automatisch in eine 2D-Perspektive umgeblendet, wie wir es von gewöhnlichen Beat'em-Ups her kennen. Von nun an wird nach allen Regeln der Martial Arts-Kunst mit Special Moves und Super Combo-Attacken gekämpft. Jeder der anrückenden Ga-

Nur im PS-Spiel kann Spawn eine andere Persönlichkeit annehmen.

noven verblüfft dabei mit einer anderen Angriffstaktik. Eine stählerne Faust und ein schneller Fußkick sind die einzig dauerhaften Waffen, mit denen sich unser Held verteidigen kann. Zwei Energiebalken geben Auskunft über den derzeitigen Gesundheitszustand beider Kontrahenten. Auf seinem Weg durch die Level-Landschaft findet **Spawn** tonnenweise Power-Ups, die ihm hilfreiche Magic-Specials oder zusätzliche Lebensenergie bescherten. Dank einer relativ frei justierbaren Kameraführung und der daraus resultierenden Blickfreiheit bleibt fast kein Winkel verschont und keine dunkle Ecke unbeobachtet. Während Eurer Abenteuerreise trifft Ihr auf alle Bösewichte der berühmten Comic-Vorlage, darunter befinden sich auch Violator, Medieval, Soul Tapper und viele weitere bekannte Übeltäter. Unterwegs müssen zahlreiche Such-Puzzles gelöst, geheime Räume erforscht und eklige Verwandlungsmonster gekillt werden. Während der Erkundungstour kann Euer Held



In düsteren Kerker-Katakomben fühlt sich unser finsterner Comic-Held am wohlsten.

rennen, springen und gleichzeitig nach oben sehen. Untermalt wird die Söldner-Story von passender Schummernmusik und hervorragend inszenierten Videoclips, die als Zwischeneinlagen präsentiert werden.

ws

INFO

System: PlayStation
Name: Spawn
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sony Interactive USA
Geplanter Erscheinungstermin:

Februar 1998

BURNING RANGERS

Backdraft auf dem Saturn! Segas

brandneues Burning Rangers lehrt Euch das Fürchten vor einer grauenvollen Feuersbrunst, die aus der berühmten Sonic Team-Schmiede kommt.



Per Jet-Stiefel darf sich Euer Held sogar in die Lüfte begeben und die meterhohen Flammen von oben bekämpfen.

Die Schreckensvision ist nicht ganz unbekannt: In ferner Zukunft bricht ein fürchterliches Feuer in einem Kernkraftwerk aus. Um den nuklearen Supergau zu verhindern, entbrennt ein mörderischer Kampf zwischen Mensch und unberechenbarem Flammenmeer. Dem futuristischen Hintergrund entsprechend, werden hochgerüstete High-Tech-Feuerwehrlente in den lebensbedrohlichen Hitzekampf geschickt. Natürlich läuft der „Grisu“ des nächsten Jahrhunderts nicht mehr mit simpler Gummihelm-Schutzkleidung durch die Gegend. Ein stählerner Roboteranzug mit Sprungdüsen und Superwasser-Kanone löst das herkömmliche Einsatzgewand ab. Mit äußerster Vorsicht macht Ihr Euch auf den Weg, um übergreifende Brände zu löschen und das stark explosionsgefährdete Kraftwerk wieder sicher zu machen. Zu Beginn könnt Ihr unter zwei niedlichen Anime-Charakteren Eure Wunschfigur auswählen. Nicht nur loderner Flammen haben es auf unsere beiden Retter abgesehen, sondern auch fest installierte Sicherheitssysteme, bizarre Maschinenkreationen und einstürzende Stahlplattformen machen Euch zusätzlich zu schaffen. Auf dem Weg durch die hochexplosiven 3D-Level gilbt es, neben versteckten Extraleben und Power-Ups auch jede Menge Zusatz-Wasserkapseln einzusammeln. Tretet Ihr in einen Flammenparcour, wird kostbare Lebensenergie abgezogen. Deshalb



Zwei Rangers stehen zur Feuerbekämpfung bereit

streift Ihr sehr vorsichtig durch die Gänge und habt immer ein Auge auf bedrohlich zischende Rohrleitungen und glühende Maschinenteile. Um in andere Räume vorzudringen, müssen zuerst alle Brandherde erfolgreich bekämpft werden, bevor sich die automatischen Schotten zum nächsten Abschnitt öffnen. Klaustrophobische Metallgänge, akuter Zeitdruck und die ständig präsente Explosionsgefahr heizen die Stimmung kräftig an. Eine Eurer weiteren Aufgaben besteht darin, gefangene Schichtarbeiter vor dem Flammentod zu retten und diese sicher aus der Gefahrenzone zu transportieren. Das alles garniert mit beeindruckenden Transparenz-Effekten wie Rauchwolken, Spritzwasser oder metallischen Lichtreflexionen. Wie gut das Gameplay letztendlich werden wird, können wir aufgrund der frühen Alpha-Version noch nicht sagen. Die 3D-Engine hat auf jeden Fall das Potential, um **Burning Ranger** zu einem Hit-Anwärter werden zu lassen.



Kullerauge sei wachsam: An jeder Ecke kann ein bedrohlicher Brandherd lauern.



In der linken oberen Ecke wird das Zeitlimit und die restliche Schutzschildenergie eingeblendet.

INFO

System: Sega Saturn
Name: Burning Rangers
Genre: Action
Hersteller: Sega
Geplanter Erscheinungstermin:

März 1998

Neu: das passende Gummi

Modell „Sport“:
sicher selbst auf
leuchtem Untergrund.

Modell „Buggy“:
starke Noppen
für starken Halt.

Ein Gummi ist nur so gut wie sein Untergrund.
Deshalb hat Total Drivin nicht nur den richtigen Reifen für jedes
Gelände, sondern auch das passende Auto dran. Dazu kommen
rund total unterschiedliche Rennkategorien in sechs total verschiedenen
Ländern, Stuntkurse, Multiplayer-Funktionen und vieles mehr.



ocean

EDITECHNYX

mi für jede Gelegenheit.

Modell „Indycar“

standfest dlich bei
Höchstgeschwindigkeit

Modell „Rallye Dakar“

wenig Abrieb
bei extremer Belastung.

Modell „Strahlenrallye“

bewährt auf
wechselndem Grund

TOTAL DRIVIN

Im Einzelhandel erhältlich von

Logica

0110 90 0000000

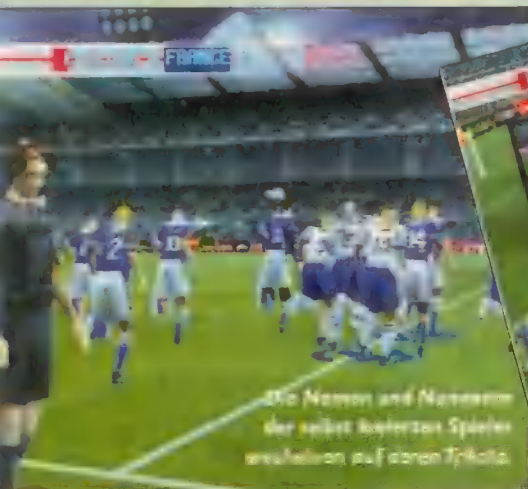
Logo ist eine eingetragene Marke der Logica GmbH. Alle Rechte vorbehalten. © 1997 Logica GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Acclaim SPORTS SOCCER

Acclaim ist mit dem vollmundigen Wahlspruch angetreten:

„Wir bringen's nur dann raus, wenn es besser als International Superstar Soccer ist“. Knappe vier Monate bleiben noch, das hochgesteckte Ziel zu erreichen.

Wir schalten um ins Spielzimmer:



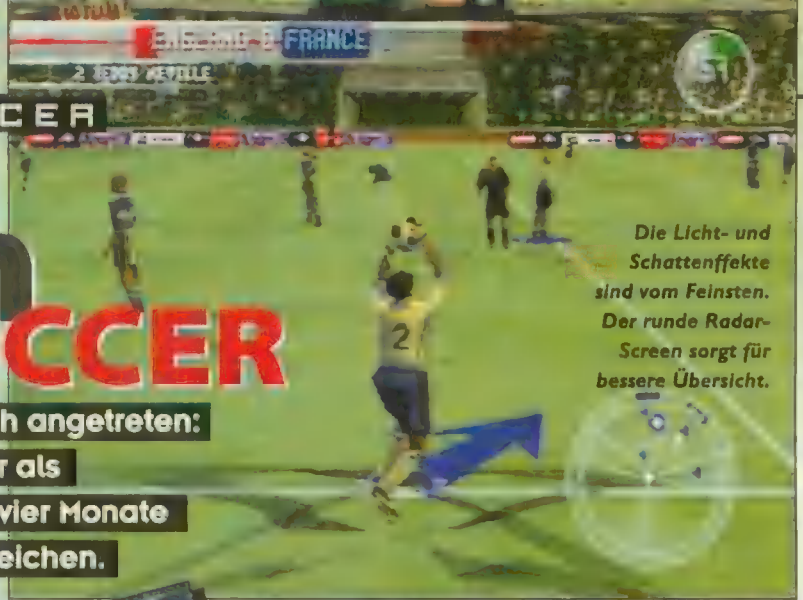
Die Namen und Nummern der selbst kletterten Spieler erscheinen auf deren Trikots.



Außer dem Berliner soll im fertigen Spiel auch das Münchner Olympiastadion vertreten sein.

Da es in der Branche scheinbar gerade schick ist, sich 'ne Sportspieledivision zuzulegen, hat auch Acclaim eine Product-Management-Unterabteilung aus der Taufe gehoben, die nun alle Sportspiele des "Acclaim-Universums" mit dem gemeinsamen **Acclaimsports**-Logo versieht. Im Gegensatz zu EA Sports ist dabei jedoch keine eigene Tochterfirma entstanden. Titel aus der Acclaimsports-Reihe werden nach wie vor von verschiedenen Programmierfirmen aus dem Großkonzern (Acclaim, Iguana, Probe, Sculptured Soft) beigesteuert und dann als Acclaimsports-Produkte auf den Markt gebracht. Soviel zur Erklärung des neu entstandenen Markenzeichens. In diesem Fall hat übrigens **Probe** ganze Arbeit geleistet bzw. ist noch mitten dabei, sich im Fußballsektor zu profilieren. Mit NHL Breakaway haben die Entwickler von Sculptured (heißt übrigens mittlerweile Iguana

West) ja bereits eindrucksvoll bewiesen, wie man als Newcomer mit null Vorerfahrung ein blitzsauberes Produkt in einem zuvor unerprobten Genre auf die Beine stellen kann. 'Gar keine Erfahrung' stimmt jedoch in diesem Fall nicht ganz, da der Chefprogrammierer von ASS, **Carl Mueller**, für Hudson Soft bereits den japanischen Chartbreaker **J-League Super Soccer** mitentwickelt hat. Wie bei dem zuvor erwähnten NFL-Titel wird auch bei Acclaims Fußball-Sim eine Grafikauflösung von 640x480 dargeboten, was übrigens gleichzeitig dem Hi-Res-Mode der PSX entspricht (wie bei Formel 1 '97). Da Acclaim nicht nur Konami überflügeln, sondern ebenfalls kein Geld für eine teure Lizenz ausgeben möchte (und somit auch hier keine „Original“-Kicker mitspielen), wird sehr viel Wert auf Grafik und Animation gelegt. Im Motion-Capturing Studio wurden sogar extra Grasmatten ausgerollt, damit Fallrückzieher und spektakuläre Stürze wie echt bzw. wie im Fernsehen aussehen. Spielt Ihr im Winter und fängt es zu schneien an, dann wird der Rasen zunehmend schneebedeckt. Rutscht ein Spieler aus, dann sieht man an der betreffenden Stelle wieder das Gras darunter. Natürlich wird bei Probe in England ebenso fleißig an der Künstlichen Intelligenz gefeilt. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft erkennen mit der Zeit von Euch immer wieder verwendete Spielzüge und stellen ihre Taktik dementsprechend um. Wer also immer nur auf Abseitsfallen hinarbeitet oder eine bestimmte Angriffsstrategie verfolgt, wird damit nicht lange glücklich. Flexibilität ist



Die Licht- und Schatteneffekte sind vom Feinsten. Der runde Radar-Screen sorgt für bessere Übersicht.



Das Bild-in-Bild-Feature ist eine Hommage an die Rechenpower des Nintendo 64.



Schaut Euch diese Animationen an! Aufgrund der höheren Grafikauflösung sieht ASS schon jetzt besser als ISS aus.

gefragt! Vor jedem Spiel sollten Eure Mannen zudem erstmal aufgewärmt werden, um deren Dribbling-Werte, Schußstärke und -genauigkeit aufzupowern. Da es ja für eine offizielle Lizenz nicht gereicht hat, dürft Ihr deshalb eigene Mannschaften und Spieler kreieren, deren Namen dann auch während des Matches auf den Trikots zu lesen sind. Grafisch gesehen ist ASS bereits ein halbes Jahr vor Fertigstellung eine Augenweide. Durch die im Vergleich zu ISS höhere Grafikauflösung und das exzellente Motion Capturing könnte es Acclaim tatsächlich gelingen, in die Wertungsregionen von Konamis Referenz vorzustößen. Leider waren auf unserem Alpha-Modul noch kaum Mannschaften (über 50 sollen später mit von der Partie sein) oder Stadien verfügbar. Obwohl das Game offensichtlich noch längst nicht fertig ist, konnten wir aber schon viele nette Ballzaubereien bewundern und ein paar Tore schießen. Acclaim Sports Soccer (vorläufiger Titel) sollten sich Fans unbedingt vormerken. Live schaut der Spaß sogar noch weit prächtiger aus, als sich auf diesen paar Bildern erahnen läßt. ds

INFO

System: Nintendo 64
Name: Acclaim Sports Soccer
Genre: Fußballsimulation
Hersteller: Acclaim
Geplanter Erscheinungstermin:

April 1998

TCCA
TOURING CAR
championship

MOTORSPORT SIMULATION PUR!



Rieche den verbrannten Gummi, höre das
Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften
Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfälle.

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!



Mit welchem Camerastandpunkt siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?

CMTMICRO CMOVEH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkaramboulagen



Harter
Verfolgungsrennen



Gib Alles



Codemasters

www.TouringCar.com



© 1997 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters", "All Rights Reserved", "TOCCA", and all illustrations, copyrights, trademarks and images used or associated with the TCCA Touring Car Championship are either registered trademarks or trademarks of Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE
RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN,
FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN

TCCA



Sony-Wettbewerb Auflösung

Diesmal haben wir Euch aber ganz schön rangekriegt. Kein offensichtlicher Lösungssatz, keine einfachen Aufgaben, nur wer alle Fragen korrekt beantwortete erhielt die gesuchte Zahl. Und die lautete 207. Nur eine Postkarte mit der richtigen Lösung erreichte uns, alle anderen lagen meist knapp, manchmal aber auch ziemlich deutlich daneben (um bis zu 2000 Punkte). Anscheinend fanden sich mehrere Gruppen zusammen, um die harten Nüsse zu knacken, denn unter den Gewinnern befinden sich gleich drei Teilnehmer aus Bochum und zwei aus Vreden. Unter allen Einsendern, die der 207 am nächsten kamen, zogen wir die Trostpreise. Hier nun die glücklichen Sieger und die Lösung.

1. Frage: In welchem Jahr wurde der erste Porsche 356 fertiggestellt?

Antwort: Wie man dem offiziellen Porsche Geschichtsbuch entnehmen kann, wurde der erste Porsche 356 im Jahre 1948 fertiggestellt.

2. Frage: In welchem Jahr erschien das erste Final-Fantasy-Spiel von Square?

Antwort: Das erste FF-Spiel wurde im Dezember 1986 in Japan für das NES veröffentlicht.

3. Frage: In welchem Jahr wurde Namco gegründet?

Antwort: Seit dem 1. Juni 1955 existiert Namco, lange bevor die ersten Videospiele in Sicht waren.

4. Frage: In welchem Jahr wurde zum letzten Mal ein deutscher Pilot Rallye-Weltmeister?

Antwort: Walter Röhrl gewann im Jahr 1982 als letzter Deutscher die WM-Trophäe.

5. Frage: Wieviele Punkte erzielte Michael Jordan in der NBA-Saison 96-97?

Antwort: Der vielleicht beste Basketballspieler aller Zeiten bewies auch in der letzten Spielzeit wieder seine Treffsicherheit und erzielte 2431 Punkte für die Chicago Bulls.



6. Frage: In welchem Jahr wurde Lara Croft geboren?

Antwort: Interessanterweise hat Lara Croft zwei Geburtstage, weltweit feiert sie am 14.02.1969, nur im deutschsprachigen Raum entschied sich Eidos für den 25.12.1969. Wie auch immer ihr Geburtsjahr ist dasselbe.

7. Frage:

Wo steht der aktuelle Weltrekord im Zehnkampf der Leichtathletik?

Antwort:

Den Weltrekord von 8891 Punkten hält der Amerikaner Dan O'Brien seit 1992.



8. Frage: In welchem Jahr gewannen die Chicago Blackhawks zum letzten Mal den Stanley Cup?

Antwort: Seit 36 Jahren warten die Chicago Blackhawks auf eine Meisterschaft, 1961 gewannen sie zum letzten Mal den Stanley Cup.

9. Frage: In welchem Jahr wurde der erste Super Bowl ausgetragen?

Antwort: 1967 fand der erste Super Bowl statt und war damals ein ziemlicher Flop.

10. Frage: Wie lang ist der Hockenheim-Ring in Metern gerechnet.

Antwort: Es gibt eine Menge unterschiedlicher Angaben, vor allem im Internet, aber die offizielle Länge lautet 6815 Meter.

Die Quersumme der zehn Lösungen ergibt **207**.

1. Preis:

Die Net Yaroze PlayStation inklusive Software, Entwickler-Tools sowie Zugangsberechtigung zur exklusiven Yaroze-Webpage, geht an Madame:

B. Adler aus Bochum.

2. Preis:

Das PlayStation Fun-Control-Package, bestehend aus einer PlayStation mit Analog-Controller und zehn Sony-PSX-Spielen nach Wahl, erhält Mister:

Kalle Hoffmann aus Berlin

3. Preis:

Ein PlayStation-Zubehör-Paket (Maus, Memory Card, Analog-Controller, Namco Arcade-Stick

und eine Überraschung) geht an:
Susanne Röring aus Vreden

4.-10. Preis:

Je ein PlayStation-T-Shirt plus Kapi und Pin erhalten:

Basti 'No. 1' Hiltcher aus Bochum

Heinrich Schlauch aus Bochum

Micha Altmeyer aus Freiburg

Jan Bültemeier aus Hänigsen

David Mittag aus Filderstadt

Marco Reißler aus Vreden

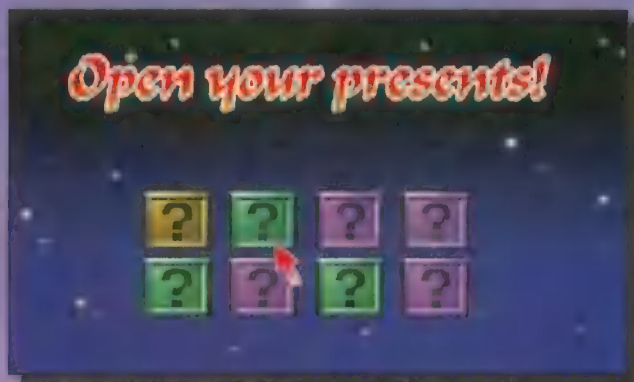
Andreas Bütehörn aus Flörsheim

Überraschungsevent

Weihnachts-Verlosung

Wie schon auf dem Titelblatt dieser Ausgabe lesen, darf bei uns gehörig abgeräumt werden. Ihr habt richtig gehört, über 500 Preise warten darauf, an die gierigen Gewinner weitergeleitet zu werden, ist ja schließlich Weihnachten, das Fest der vielen Geschenke! Wir haben uns im Vorfeld des Mega-Events erblickt, bei sämtlichen in Deutschland ansässigen Firmen anzurufen und Ihnen die auf den folgenden Seiten abgebildeten Preise aus dem Kreuz zu leihen, was manchmal nicht ganz streifrei war: Zwei Kostproben: "Was Du traust Dich hier anzurufen, unser Tennisspiel hat bei Dir die niedrigste Wertung von allen Magazinen bekommen" (oops) oder "Was, noch 'ne Weihnachtsverlosung ... klack ... tut tut tut tut". Interessant ist im nachhinein übrigens, wie großzügig manch kleine Firma doch war und wie wenig spendabel der ein oder andere Big Player, aber so ist das Leben. Ein dreifaches "Oh Du Fröhliche" jedenfalls und herzlichen Dank, daß wenigstens alle mitgespendet haben. Damit Euch beim Gewinnen nicht die Füße einschlafen, haben wir uns auch noch eine kleine Aufgabe ausgedacht, die Ihr erfüllen müßt. Auf dem Screenshot hier in der

Mitte ("Open Your Presents") seht Ihr acht Fragezeichenblöcke in den Farben grün, lila und gold. Drei davon hat unsere tüchtige Layout-Maren ausgeschnibbelt und mühevoll irgendwo im Heft versteckt. Eure Aufgabe ist es, diese



drei Fragezeichenblöcke im Heft aufzuspüren, die jeweiligen Seitennummern zu addieren, zusätzlich die Postleitzahl von unserer alten Wirkstätte in Feldkirchen zu addieren, davon die Postleitzahl von Großostheim subtrahieren, dann das Porto für eine Postkarte (in Pfennigen) vom letzten Weihnachtsfest subtrahieren, das Porto für eine Postkarte (in Pfennigen) von diesem Weihnachtsfest addieren, auf die Post schimpfen, Robs Alter addieren (steht irgend-

wo in diesem, vielleicht aber auch im letzten Heft) und schließlich den Wert, der noch übrig bleibt, notieren. Habt Ihr alles vollbracht (suchen, addieren, subtrahieren, auf die Post schimpfen und notieren), dann müßt Ihr die Lösungszahl nur noch auf eine Postkarte schreiben, genügend Porto draufkleben und an folgende Adresse schicken:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Gewinnung"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Damit niemand mit Preisen überschüttet wird, welche der/die Betreffende gar nicht haben will, solltet Ihr auch noch dazuschreiben, was für Konsolen Ihr bereits rumzustehen habt. Einsendeschluß ist der 15. 1. 97, und selbst wenn Eure Eltern Ihren Lohn mit der Juristerei verdienen, ist der Rechtsweg natürlich wie immer und überall gänzlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von WEKA dürfen leider nicht teilnehmen. Aus produktionstechnischen Gründen werden die Gewinner erst in Ausgabe 3/98 veröffentlicht. Verschicken tun wir die Goodies aber bereits Ende Januar. Viel Glück allesamt!

ds

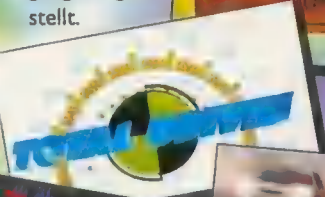
GT Interactive

GTI, Home of Abe 'da Mudoken, verschenkt die abgebildete Collectors-Playstation mit Abe's-Oddysee-Motiv samt Spiel, sowie zehn weitere Abe's Oddysee PSX-Spiele mit T-Shirt.



Laguna

Die reizenden Kelsterbacher haben eine V-Rally Trophäe mit einem Stück original Ari-Vatanen Reifen, drei Jersey-Devil-PSX-Spiele, drei V-Rally-PSX-Spiele und drei Total-Drivin-PSX-Spiele zur Verfügung gestellt.



Eidos

Die Vertriebsfirma von Core Design (Entwickler der Smash Hits Tomb Raider und Fighting Force) spendiert eine schicke Fighting-Force-Gummijacke im Wert von 350.- DM.

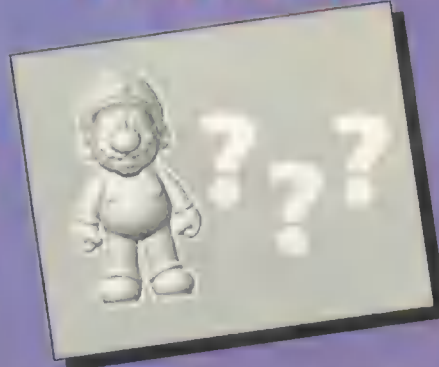


Konami

Der Multi Konami läßt zehn in Deutschland nicht erhältliche Vandal Hearts-/Suikoden-Soundtrack-CDs (beruhigende Wirkung, sehr schön) und zehn ISS Pro PSX-Promo-CDs (Vollversion ohne Anleitung) springen.



Nintendo



Big N trennt sich von sechs dekorativen Pappaufstellern (ca. 150 cm hoch), mit denen Ihr Euer Zimmer aufpeppen könnt. Zwei davon haben Link (Zelda), zwei Fox Mc Cloud (Lylat Wars) und zwei Mario (Mariokart 64) als Motiv. Da die "Ware" leider bis Redaktionsschluß nicht bei uns eingetroffen war, präsentieren wir Euch ein Bild davon erst nachträglich bei der Auflösung in Ausgabe 3/97.

Acclaim

Die Münchner Acclaim-Niederlassung hat 20 extreme-G-Soundtrack-CDs, 15 MDK-Soundtrack-CDs, 10-MDK Plakate mit Unterschrift des Programmerteams, zehn Space-Jam-PSX-Promo-CDs (Vollversion ohne Anleitung), sowie fünf Space Jam Soundtrack-CDs gestiftet.



BMG Interactive

BMG vergibt 10 Mass-Destruction-T-Shirts, 15 Pandemonium-2-T-Shirts, 15 Courier-Crisis-T-Shirts und 15 Courier-Crisis-PSX-Promo-CDs (Vollversion ohne Anleitung).



Hasbro Interactive

Die Frostmacher aus Hamburg bieten Euch fünf Frogger T-Shirts, zwei davon zusätzlich mit dem PSX-Spiel Frogger, und fünf Beast Wars Actionfiguren.

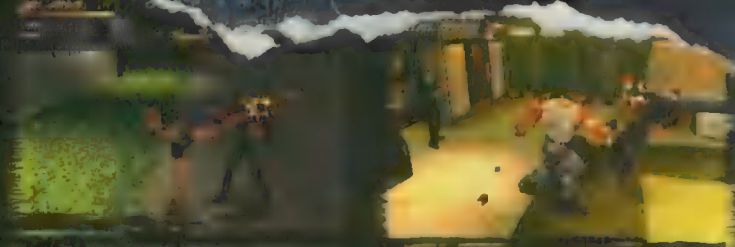


Mitsui

Die deutsche Top Gear Rally-Vertretung stellt eben jenes Game zur Verfügung, und zwar drei mal für glückliche N64-Besitzer.



Straßenzüge mit den Jungs
und Mädels von der Fightin'-
Force sind immer so herrlich
entspannend. An jeder Ecke
darf man sich mit irgendwem
herumschlagen, jeden Zaunpfahl
anzurufen und zum Draufhauen heran-
zen, jeden Winkel der Stadt kann man
nach Gerechtigkeit anschauen, jede Richtung
einschlagen und jeden Blödsinn machen.
Wie schon hat man's doch als Action-Held!



AME Publishing - Euro Game Black

es lohnt
■ ■ sich wieder,

WÜTEND

zu werden,
seit man sich so schön

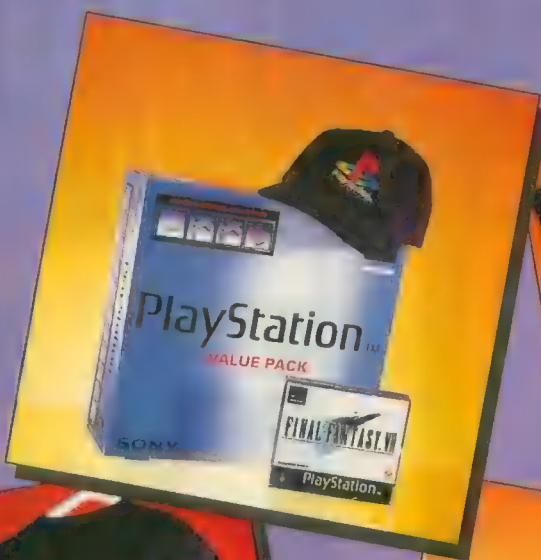
abreggen
kann!

**FIGHTING
FORCE**

EIDOS
INTERACTIVE

Sony Computer Entertainment

Die stolze Firma mit den eine Million Spielekonsolen im Markt (nur Deutschland) stellt zur Verfügung: Ein Playstation-Valuepack (Konsole, zwei Controller, eine Memorycard) mit Final Fantasy 7, drei PaRappa-Special-Packs (Brille+Mütze+Spiel), fünf Final-Fantasy-7-T-Shirts, fünf Crash-Bandicoot-2-T-Shirts und zehn FF7-Kinoposter (Hochglanzpapier, 60x85, reizend anzuschauen). Wow!



Electronic Arts

Auch hier kein Geiz: Sätze zehn NBA Live Special Sets, bestehend aus Shorts, Hemd, Minibasketball und PSX-Spiel gibt's abzustauben.



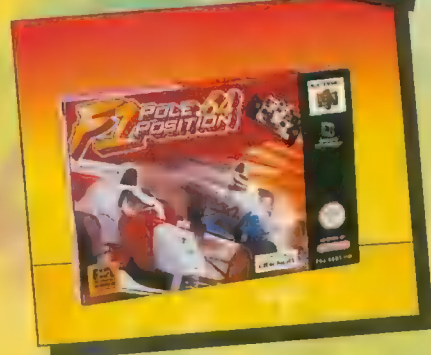
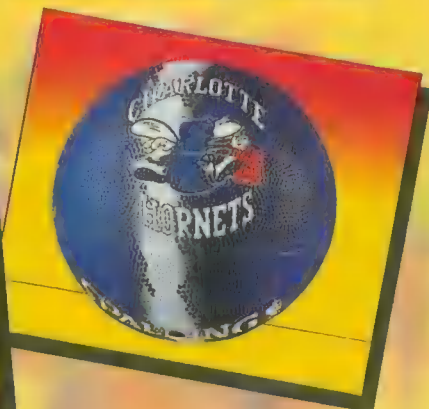
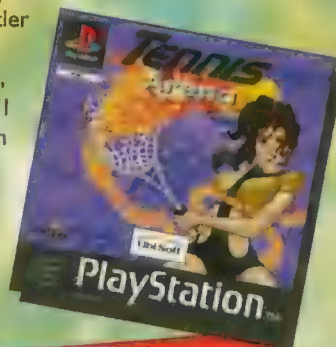
Die Skull-Monkey-Programmierer von Neverhood bereichern unsere Verlosung mit dieser Originalfigur.



Da sich der Release von NBA Live '98 eventuell verzögert, gibt's stattdessen vielleicht "nur" NBA Live '97.

Ubi Soft

Die frankophilen UbiSoftler haben vier N64-Module, und zwar Fl Pole Position rausgerückt, sowie fünf mal Tennis Arena für die PlayStation.



Psygnosis

Sonys Haus- und Hofentwickler werfen fünf Discworld-2-PSX-Spiele, fünf Colony-Wars PSX-Spiele, 25 Colony-Wars-T-Shirts, 25 Overboard-T-Shirts sowie 50 Musik CDs mit Tunes von zwölf verschiedenen Psygnosis-Spielen in die Waagschale.

Mindscape

Von der Ruhr kommt nicht nur der gute Kruppstahl, sondern auch andere wichtige Kriegsprodukte, wie z.B. Panzer General 2, das uns 12 Mal zum Verlosen vorliegt.

Codemasters

Auch Codemasters hat mittlerweile eine deutsche Niederlassung, die prompt zehn TOCA-T-Shirts (müssen vor dem Tragen gewaschen werden, da ein bißchen stinkig - ansonsten aber schön) und 20 geile Schlüsselanhänger springen ließ.

Softgold/ Funsoft

Als Vertiebsfirma unter anderem von Lukas Arts spendiert Softgold daher zehn Käppis mit Lukas-Arts-Logo (sitzen super, sagt Käppi-Experte Dirk), fünf langärmelige Lukas-Arts-T-Shirts und fünf Star Wars Trilogy Videokassetten (der erste Teil) zu entstehen.

Sega

Das Sega Mega-Package besteht aus einem Arcade Racer, einer Manx TT-Jacke, World Wide Soccer T-Shirt, Poloshirt, vier Sega-Touring-Car-Spielen, drei Manx-TT-Spielen und drei Dragon-Force-Spielen für den Saturn (die Preise werden natürlich einzeln verlost).

Activision

Die gute Elvira hat 20 Dreams-T-Shirts sowie drei Pax Corpus PSX-Spiele auf die Reißgeschickt.

Virgin

Die legendären Hamburger mit den besten Werbekampagnen und Resident Evil in der Hinterhand lassen's krachen: Eine Resident Evil Bomberjacke, 10 Resident Evil Poster, 30 Resident Evil Memory Card Aufkleber-Sets (ohne Cards), 20 Wing Over Flugzeug-Modellbausets und 30 PSX Demo CDs (15 x Street Fighter Ex Plus Alpha und 15 x Marvel Super Heroes) könnt ihr abräumen.

FIFA '98 : Road to World Cup



Gefährlicher Freistoß vor dem deutschen Tor beim Stand von 0:0 im WM-Qualispieler gegen Portugal.



Knapp ein halbes Jahr nach der **FIFA 64**-Schmach, die EA Sports auf dem Nintendo 64 im Hinblick auf den in allen Punkten haushoch überlegenen Konami-Konkurrenten **International Superstar Soccer** doch einige Marktanteile und Sympathiewerte kostete, versucht man jetzt mit dem Nachfolger **FIFA '98: Road to World Cup** den



Sammer beim Abstoß im strömenden Regen des Münchner Olympiastadions. Der krumme Pfeil zeigt den Effekt an.



Wir spielen das Endspiel der Copa America Brasilien gegen Bolivien bei toller Flutlichtatmosphäre nach.

erneuten Angriff auf den 64-Bit-Fußballthron. In Bezug auf Optionen bleiben auch in diesem nahezu keine Wünsche offen. Ihr absolviert Freundschaftsspiele in allen bedeutenden Ligen Europas und Südamerikas, bestreitet eine komplette WM-Qualifikationsrunde mit jedem beliebigen Nationalteam der Welt, oder aber organisiert etwa ein Treffen zwischen Bayern München und Brasilien. Während der Matches und in den Instant Replays wählt Ihr zwischen acht verschiedenen Kameraperspektiven, von denen sich erfreulich viele auch für den eigentlichen Spielverlauf eignen. Je nach Spielstand lassen sich jederzeit taktische Feinheiten wie Änderung der Formation und Strategie, Ernennung von Freistoß- oder Elfmeterschützen, Manndeckung, Auswechslungen und einiges mehr realisieren. Im Spiel selbst fallen sofort die absolut realistischen und fließenden Bewegungen dem EA-Motion-Capturing-Studio auf, für die Weltstars wie Andy Möller oder Frankreichs As David Ginola Pate standen. Vor dem Anpfiff entscheidet Ihr Euch für den Aus-

tragungsort (viele authentisch modellierte Stadien stehen zur Verfügung), die Spieldauer und das Wetter (von tropischer Hitze bis zum Flutlichtspiel bei Schneeregen wird alles geboten). Bevor es im Wettkampf ernst wird, solltet Ihr noch einen Abstecher ins Trainingslager machen, um Euch bei Eckbällen, Freistößen (Position frei wählbar) oder dem Spielchen "Ole" (fünf gegen zwei) mit den Feinheiten der Steuerung vertraut zu machen. Neben den Standardaktionen 'Schuß' und 'Pass' auf den Knöpfen A und B dienen die vier gelben C-Buttons für Sprints, Rückpässe, Lobs und das Ausweichen von Attacken. In der Defensive langt Ihr mit Grätschen, Tackles und gefährlichen Ellbowchecks hin, die fast immer einen farbigen Karton nach sich ziehen. Die wirklich coolen Moves aktiviert Ihr über die Z-/R-Tasten, die sozusagen als 'Shift' dienen. Z in Kombination mit irgendwelchen anderen Tasten animiert Eure Favoriten zu Hechtkopfbällen, Scherenschlägen und Weltklassedribblings mit 360-Grad-Drehungen, Finten, Körpertäuschungen

und dem oberfiesen Tunnelschuß. Mittels drehbaren gelben/roten Pfeilen zwirbelt Ihr bei Abstoßen, Freistößen oder Ecken das runde Leder mit einer gehörigen Portion Effekt Richtung gegnerischen Kasten. Alternativ bewegt Ihr ein Zielkreuz auf dem Screen, das die (allerdings mit etwas Zufall behaftete) finale Position des Balls anzeigt. In der Abwehr wechselt Ihr per C-Button wie gewohnt zwischen Euren Mannen durch, um nicht dem gegnerischen Stürmer das halbe Spielfeld hinterherhetzen zu müssen. Viele verschiedene Animationen lockern den Spielverlauf auf. So beschweren sich Eure Kicker z. B. wild gestikulierend beim Schiri über Verwarnungen (Ihr könnt sogar einen provokativen "Dive" vor dem Kartenmann hinlegen), und der Jubel nach Toren kennt keine Grenzen. Die Action auf dem Rasen wird übrigens wieder vom dynamischen Duo Werner Hansch/Wolf-Dieter Poschmann mit ca. 300 verschiedenen Sprachsamples kommentiert, die aber zum Glück auch in einem der zahlreichen Optionsmenü abschaltbar sind. rk



Böse 2:3-Heimplete
hier für Juventus
gegen Florenz.
Detaillierte
Statistiken geben
Auskunft über die
Eckdaten der
Matches.

ballspiel, das aber mit der detailverliebten Perfektion von Konamis Genre-Meilenstein nicht mithalten kann. Absolute Fußballfreaks dürfen aber dank der reichhaltigen Ligen, die in jenem Referenzprodukt fehlen, dennoch mit einem Kauf liebäugeln.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	96 Mbit-Modul
Hersteller:	EA Sports
Testversion:	EA
Spieler:	1-4
Speicheroption:	per Controller Pak
Features:	sehr, sehr viele Optionen...
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	84%
Musik:	-
Soundeffekte:	86%

Spielspaß: 85%



Zwischen dem verkorksten **FIFA 64** und diesem Sequel liegen Welten. Die Steuerung reagiert nun präzise und schnell auf die Kommandos des Spielers. Mit etwas Übung trickst Ihr die gegnerischen Abwehrreihen mit den Shift-Z-Tricks gekonnt aus und setzt Eure Stürmer effektiv in Szene. Die zahlreichen Perspektiven bieten sowohl dem Action-Fan mit der Ballkamera, als auch dem Taktiker aus dem Stadionblickwinkel optimales Spielvergnügen. Leider hat man bei der Detailarbeit etwas geschluppt. So werden ab und an Freistöße mit absolut freier Schußbahn (ohne das geringste Anzeichen einer Abwehrmauer) möglich, Hat-tricks bejubelt, die keine sind oder z.B. im Trans-

ferneil der Wert von Jens Jeremies, dem ersten Nationalspieler bei 1860 München seit über 20 Jahren mit 10% dessen von Pele ausgewiesen. Bei genauem Hinsehen fällt auch ein (allerdings kaum wahrnehmbares) leichtes Ruckeln auf. An solche atmosphärische Leckerbissen wie mitlaufende Mannschaftskameraden, die mit erhobenen Händen einen Pass anfordern, wurde im Gegensatz zum übermächtigen Konami-Konkurrenzprodukt **International Superstar Soccer 64**, leider nicht gedacht, womit wir beim Vergleich wären. **FIFA 98** repräsentiert mit herausragenden Motion-Capture-Animationen, tollen Flutlicht-/Regeneffekten, exakt zur Situation passenden deutschen Kommentaren und einem reichhaltigen Sammelsurium an fußballerischen Tricks sowie einer guten AI ein exzellentes Fuß-

Mace: The Dark Age



Jeder Mace-Kämpfer verfügt über eine schneidige Schlitzerwaffe.

Al Rashid landet hier einen astreinen 3-Hit-Combo.



Mächtig und prächtig präsentieren sich die glorreichen Fighter-Charaktere.



Stinkstiefel Hellknight hat sich entschlossen, ein kleines Bad im Palast-Pool zu nehmen.

Im rauen Mittelalter tobt in Europa und Nordafrika ein furchtbarer Krieg, der zwischen den Mächten des Guten und des Bösen ausgetragen wird. Hauptverantwortlich für diese chaotischen Zustände sind dämonische Monsterkreaturen, die ihre zerstörerische Energie aus dem magischen "Mace"-Stein beziehen. Eine Truppe von 16 erfahrenen "Dark Age"-Kämpfern wird beauftragt, in den gescholtenen Ländern nach dem Rechten zu sehen und gleichzeitig das Edel-Klunkerchen wieder zurückzuerobieren. Alle Haudegen stellen schlagkräftige Muskelhelden dar, die von Anfang an mit prunkvoller Fantasy-Garderobe und gefährlichen Folterwaffen ausgestattet sind. Mit spitzen Lang-Lanzen, scharfen Schwertern und wuchtigen Morgensternen bewaffnet, heizen wir unseren prügelwütigen Herausforderern mächtig ein. Die Palette der Widersacher reicht dabei von Gestalten wie "Lord Deimon", einem adligen Vertreter der roten Ritter-Sippenschaft bis zu einem bizarren Skelett-Knaben namens "Sir Dregan", der mit Breitsäbel und Zombie-Zaubersprüchen seine Gegner von der Bildschirmfläche pustet. In 360-Grad-Arenen fordert Ihr Eure Kontrahenten zum ultimativen Fight auf. Mit drei belegten Joypad-Buttons entlockt Ihr den Kumpanen brutale Waffen-, Faust- und Kick-Combos, wehrt ankommende Schläge ab oder vollführt akrobatische Luftmanöver. Eine automatische Kame-

raführung sorgt für den notwendigen Überblick und folgt den Kämpfern auf Schritt und Tritt. Während der Keilereien zeigen Euch zwei Energiebalken die Kraftreserven der Protagonisten an.

ws



Leider hat sich die hohe Erwartungshaltung gegenüber dem Automatenoriginal nicht ganz erfüllt. Besser als **Wargods** und das recht dürftige **Dark Rift** ist die **Mace**-Umsetzung allemal. Egal ob Charaktere, Move-Prä-

sentation oder Gesamt-Optik: Hier stimmt auf den ersten Blick alles, um jedem Martial Arts-Interessierten eine saftige Fantasy-Keilerei zu garantieren. Auch die effektgeladene Special-Palette braucht sich vor der Konkurrenz nicht zu verstecken und birgt einige blutige Überraschungen in sich. Toll auch die digitalisierten Soundeffekte, die zu den jeweiligen Schlaginstrumenten passen. Leider gibt es auch einen schwergewichtigen Punkt, der mir mißfällt. Das recht bescheidene Schlagrepertoire läßt keinen Spielraum für taktische Combo-Finessen, und der Schwierigkeitsgrad ist sehr unausgewogen. Trotz der imposanten Waffenkollektion kommt der Prügel Spaß nie so recht aus den Startlöchern. Abwechslungsreiche Geg-

ner, wuchtige Weapon/Magic-Moves und schön gestaltete 3-D-Kulissen heben das Motivationsbarometer trotzdem über das Mittelmaß hinweg. Alles in allem ist **Mace: The Dark Age** ein spaßiger Genvertreter, der durchaus einen gewissen Unterhaltungswert aufweist. Eingefleischte Haudrauf-Experten sollten trotzdem ein Auge riskieren – die ansprechende Präsentation ist es wert.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Beat 'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Midway
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	70%
Musik:	67%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 69%

METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERGAMES

GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK
0541 / 33515 - 11 / 22 / 33

PLAYSTATION

GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
BAPHOMET'S FLUCH	30,00	59,90
BUST A MOVE	20,00	49,90
COMMAND & CONQUER	30,00	59,90
COOL BOARDS	30,00	59,90
CRASH BANDICOOT	40,00	69,90
DESTRUCTION DERBY 2	40,00	69,90
DISRUPTOR	30,00	59,90
FORMEL 1	30,00	59,90
GUNSHIP	20,00	49,90
HEXEN	30,00	59,90
ISS SOCCER	20,00	49,90
KART DUELL	30,00	59,90
KONAMI OPEN GOLF	15,00	39,90
MICRO MACHINES V3	40,00	69,90
NAMCO MUSEUM	40,00	69,90
NBA LIVE 97	30,00	59,90
PANDEMONIUM	30,00	59,90
PGA TOUR 97	20,00	49,90
PENNY RACERS	40,00	69,90
PORSCHE CHALLENGE	40,00	69,90
RALLY CROSS	40,00	69,90
RAMP RACER	30,00	59,90
SIM CITY 2000	40,00	69,90
SOUL BLADE	20,00	49,90
STAR GLADIATOR	40,00	69,90
NEED FOR SPEED	40,00	69,90
TEKKEN 2	30,00	59,90
TUNNEL B1	30,00	59,90
TWISTED METAL 2	40,00	69,90
TRASH IT	20,00	49,90
WARHAWK	40,00	69,90
WING COMMANDER 4	30,00	59,90
WIPE OUT 2097	20,00	49,90
WWF IN YOUR HOUSE		

	ANKAUF	VERKAUF
DONALD IN M.M.	25,00	49,90
DYNAMITE HEADY	10,00	19,90
EARTHWORM JIM 2	20,00	39,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	19,90
GARFIELD	25,00	49,90
GOLDEN AXE 2	5,00	14,90
IMG TENNIS	5,00	14,90
INT. SUPER STAR SOC.	25,00	49,90
JURASSIC PARK 2	15,00	29,90
MADDEN	20,00	39,90

PLAYSTATION

NEUE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ABB II ODYSSEY	99,90	
ACE COMBAT 2	99,90	
AGEBT ARMSTRONG	99,90	
BAPHOMET'S FLUCH II	99,90	
BLEIFUSS 2	89,90	
BEAST WARR	89,90	
COMMAND & CONQUER 2	89,90	
CROC	99,90	
DISCWORLD 2	99,90	
FINAL FANTASY 7	109,90	
G-POLICE	109,90	
G-POLICE	109,90	
MDK	89,90	
NIGHTMARE CREATURES	99,90	
NUCLEAR STRIKE	99,90	
OVERBOARD	99,90	
PERFECT WEAPON	99,90	
RAPID RACER	99,90	
RAYSTORM	99,90	
RAY TRACERS	99,90	
REAL BOUT FATAL FURY	89,90	
RESIDENT EVIL DIR.CUT	89,90	
TIGER SHARK	99,90	
TOMB RAIDER II	99,90	

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

	ANKAUF	VERKAUF
PLAYSTATION-KONSOLE	299,90	
4 PLAYER ADAPTER	89,90	
360 X MEMORY CARD	89,90	
ACTION REPLAY	89,90	
ANALOG PAD	59,90	
JUSTIFIER GUN	69,90	
MAD CATZ LENKRAID	139,90	
NE-G-CON	89,90	
RGB KABEL	29,90	

NINTENDO 64

NINTENDO 64 DT.

	ANKAUF	VERKAUF
WARGOIDS	149,90	
EXTREME G	149,90	
NBA HANG TIME	99,90	
BLASTCORPS	129,90	
PILOTWINGS	119,90	
GOLDENEYE	149,90	
DONKEY KONG RACING	149,90	

SUPER NINTENDO

GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	49,90
BATMAN FOREVER	20,00	49,90
BRAINLORD	20,00	49,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	20,00	49,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	49,90
DIE SCHLÜMPFE	20,00	49,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	49,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	49,90
FLASHBACK	20,00	49,90
FATAL FURY	15,00	39,90
FIFA 96	20,00	49,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT. SUPERST.SOCC.2	40,00	69,90
JURASSIC PARK	15,00	39,90
LAGAN	20,00	49,90
LEMMINGS	20,00	49,90
MARIOKART	20,00	49,90
MARIO WORLD	5,00	19,90
MARIO ALLSTARS	20,00	49,90
NBA JAM	15,00	39,90
PARODIUS	10,00	29,90
RETURN OF JEDI	20,00	49,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
SECRET OF MANA	30,00	59,90
SUPER GHOULS'N GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICAN II	20,00	49,90
THEME PARK	30,00	59,90
WWF RAW	20,00	49,90

NINTENDO 64

NINTENDO 64

	ANKAUF	VERKAUF
ADAPTOR	125,00	199,90
TUROK	15,00	29,90
WAVEACE	59,00	79,90
MARIOKART	40,00	69,90
CRUISIN USA	40,00	69,90
PILOT WINGS	40,00	69,90
STAR WARS	40,00	69,90

SEGA SATURN

NEUE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
BEDLAM	89,90	
BUG TOO	99,90	
BATTLE STATION	99,90	
CROC	99,90	
DISCWORLD 2	99,90	
DARKLIGHT CONFLICT	99,90	
DRAGON FORCE	99,90	
FORMULA KARTS	99,90	
INDEPENDENCE DAY	99,90	
LAST BRONX	99,90	
JOHN MADDEN NFL '98	99,90	
MAGAMAN X2	89,90	
MANX TT	109,90	
PANDEMONIUM	99,90	
PERFECT WEAPON	99,90	
RESIDENT EVIL	109,90	
RETURN FIRE	99,90	
SATURN BOMBERMAN	89,90	
SOVIET STRIKE	49,90	
SONIC JAM	99,90	
SHINING THE HOLY	99,90	
WARCRAFT 2	89,90	
WIPE OUT 2097	89,90	

SEGA SATURN ZUBEHÖR

	ANKAUF	VERKAUF
SATURN ACTION PACK	449,90	
6 PLAYER ADAPTER	69,90	
ACTION REPLAY	89,90	
BACKUP MEMORY	109,90	
COBRA GUN	89,90	
CONTROL PAD	49,90	
MISSION STICK	149,90	
RT UNIT	49,90	
RGB KABEL	29,90	

SUPER NINTENDO

NEUE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
DONKEY KONG COUNTRY	69,90	
MARIO WORLD	69,90	
DIE SCHLÜMPFE 1	69,90	
KÖNIG DER LÖWEN	69,90	
DSCHUNGLEBUCH	69,90	
KIRBY'S FUNPACK	119,90	
DIE SCHLÜMPFE 2	99,90	
FIFA 97	129,90	

SEGA SATURN

GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
BREAK POINT TENNIS	15,00	39,90
BLAM! MACHINEHEAD	30,00	59,90
BUST A MOVE 2	20,00	49,90
CHAOS CONTROL	10,00	19,90
COMMAND & CONQUER	30,00	59,90
DARKSTALKER	20,00	49,90
DAYTONA USA	20,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
DISCWORLD	15,00	39,90
DRAGON HEART	10,00	19,90
EXHUMED	30,00	59,90
FIGHTERS MEGAMIX	40,00	69,90
F1 CHALLENGE	20,00	49,90
KING OF FIGHTERS '95	20,00	49,90
LOST VIKINGS 2	40,00	69,90
MASS DESTRUCTION	40,00	69,90
MR. BONES	30,00	59,90
NIGHTS + COTROLLER	30,00	59,90
PANZER DRAGON 2	15,00	39,90
PGA 97	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
SIM CITY 2000	20,00	49,90
SEGA FISHING	15,00	39,90
SEGA RALLY	20,00	49,90
STORY OF THOR 2	30,00	59,90
THE HORDE	15,00	39,90
THUNDERHAWK II	20,00	49,90
TORICO	40,00	69,90
TRASH IT	40,00	69,90
TOMB RAIDER	30,00	59,90
VIRTUA COP II	40,00	69,90
VIRTUA FIGHTER 2	40,00	69,90
VIRTUAL OPEN TENNIS	20,00	49,90
WORMS	20,00	49,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	140,00	219,90
ART OF FIGHTING 3	40,00	69,90
CROSSED SWORDS 2	20,00	39,90
FATAL FURY 3	25,00	49,90
KABUKI CLASH	25,00	49,90
METAL SLUG	40,00	69,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90
SUPER SIDEKICKS II	25,00	49,90
WORLD HEROES PERF.	25,00	49,90
WINDJAMMERS	20,00	39,90

REAL 3 DO, GAMESBOY, PS, CD ROM, JAGUAR

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

SONDERANGEBOTE

SEGA SATURN

	ANKAUF	VERKAUF
BLACK FIRE (US)	49,90	
CHAOS CONTROL	49,90	
CYBERIA	49,90	
GHEN WAR	49,90	
NIGHT WARRIOR	49,90	
OFF WORLD INTERCEPTION	49,90	
OLYMPIC SOCCER	49,90	
RESURRECTION RISE 2	49,90	
SKELETON WARRIOR	49,90	
STREETFIGHTER ALPHA	49,90	
THE HORDE (US)	39,90	
WORLD SERIES B BALL	39,90	

PLATINUM NEU

PLAYSTATION

	ANKAUF	VERKAUF
AIR COMBAT	49,90	
ALIEN TRILOGY	49,90	
BUST A MOVE 2	49,90	
DESTRUCTION DERBY	49,90	
FADE TO BLACK	49,90	
RAYMAN	49,90	
ROAD RASH	49,90	
TEKKEN	49,90	
TRUE PINBALL	49,90	
TOSHINDO	49,90	
NIPPOUT	49,90	
WORMS	49,90	

TAMAGOTCHI

DER NEUE HIT AUS JAPAN!
CHINESE UND 19,90 DM

HÄNDLERANFRAGEN

ERWÜNSCHT!
FAX: 0541/33515-55

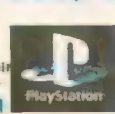


PLAYSTATION VALUE EDITION
Incl. 2 Pads + Memory Card
NUR 333,- DM

LADEN BIELEFELD: JÖLLENBECKERSTR. 50
33613 BIELEFELD TEL.: 0521 - 124207



Action Pack mit
Tomb Raider
399,90 DM



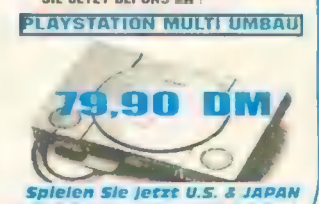
ohne Spiel
PlayStation
299,90 DM



Multi-
Umbau
379,90 DM



ohne Spiel
PlayStation
299,90 DM



Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN
Spiele ohne Wechsel-Tricks!

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE 2. DM (INFORMATIONEN ANFORDERN).
ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR FÜR DIE ANGEKUNDIGTE PERIODE.
VERANDERUNGEN & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN
WIR LEIDER NICHT IN ALLEN FÄLLEN ANKAUFEN. WIR DANKEN IHNEN FÜR IHR
UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN ANGEBOT ZUGEBEN

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO. MI. 10.00 BIS 18.30 UHR
DO. + FR. 10.00 BIS 19.30 UHR
SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND): 1,50 DM POSTNACHNAHME
PORTO (AUSLAND VORANKASSE): 15,00 DM

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!

BITTE RUHEN SIE UNS AN, BEVOR SIE IHNEN IHRE SPIELE
KELN. SIE KÖNNEN SICH VON DEN METROPOLIS GAMES ANKAUFEN
DANACH DIE SPIELE EINFACH AN
UNSERE KASSE, NAME, ANSCHRIFF UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN.
ENTSPRECHEND WERDEN IHNEN ÜBERWEISEN. WENN SIE IHNEN
NUR IHNEN (TEL. NR. UND BZ. BITTE ANGEBEN) ODER SENDEN IHNEN EINEN
V. CHECK (ABZUGL. 2,- DM)

BESTELLUNGEN

WENN SIE UNS SCHRIFTLICH BESTELLEN,
METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN.
VOR LIEFERUNG RUHEN SIE UNS AN, WIR LIEFERN IN DER REGEL
UNTERHALB VON 10 BIS 15 TAGE POST-NACHNAHME.

Skullmonkeys



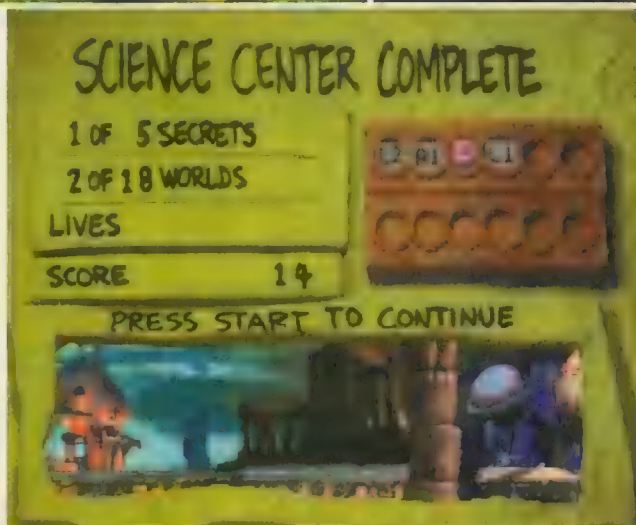
Wenn Klaymen sprintet, überschlagen sich seine kleinen Beinchen.



Dieser Boß heißt Jim-Hend-fan, warum nicht?

Wenn eine kleine Software-Firma wie Neverhood es wagt, gegen den Strom zu schwimmen, wird sie normalerweise belächelt oder bedauert. Trotz der mittelmäßigen Verkaufszahlen ihres Erstlings, der ebenfalls **Neverhood** hieß und nur für PC erschien, blieben die Jungs aus Kalifornien ihrem Stil treu. Folgerichtig wurde auch **Skullmonkeys** komplett aus Lehm gestaltet und entgegen des allgemeinen Trends zu 3D-Grafik entschied man sich für traditionelle 2D-Optik. Gerade in diesem Genre hat fast das gesamte Team schon Erfahrung gesammelt, denn die meisten waren an der Entwicklung von **Earthworm Jim 1 + 2** bei Shiny Entertainment beteiligt.

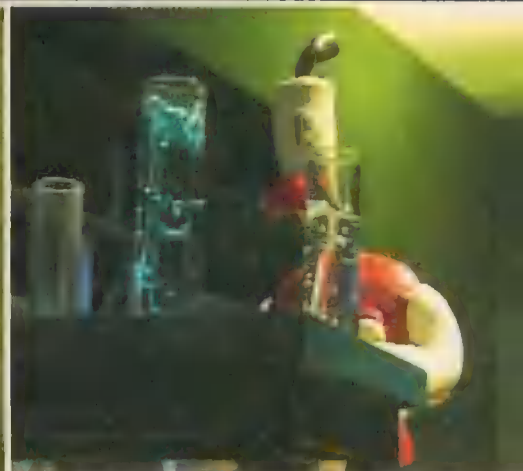
Um was geht's bei Neverhoods PS-Debüt? Auf dem Lehmplaneten Idznak irgendwo in der näheren galaktischen Umgebung genießen die Skullmonkeys das Leben: Sie prügeln sich, spielen mit sinnlosen Werkzeugen und furzen gerne (laut Anleitung). Eines Tages fällt der niederträchtige Klogg vom Himmel und übernimmt sofort die Kontrolle über die Affen, um seinen finstren Plan in die Tat umzusetzen. Die Bewohner sollen die sogenannte Evil Engine Nummer Neun bauen, eine Maschine, mit der er seine Heimatwelt, Neverhood, erobern möchte. Als einziger der Skullmonkeys fällt Jerry-O nicht auf Kloggs Sprüche rein und



Nach jeder durchquerten Welt gibt's ein Paßwort, die Anzahl der gefundenen Secrets und den Gesamtscore.

schickt einen fliegenden Raumanzug auf die Suche, um jemanden zu finden, der Klogg aufhält. Die Wahl fällt natürlich auf Klaymen, Kloggs anständigen Zwillingbruder, der nach Idznak verschleppt wird, wo Euer Abenteuer beginnt.

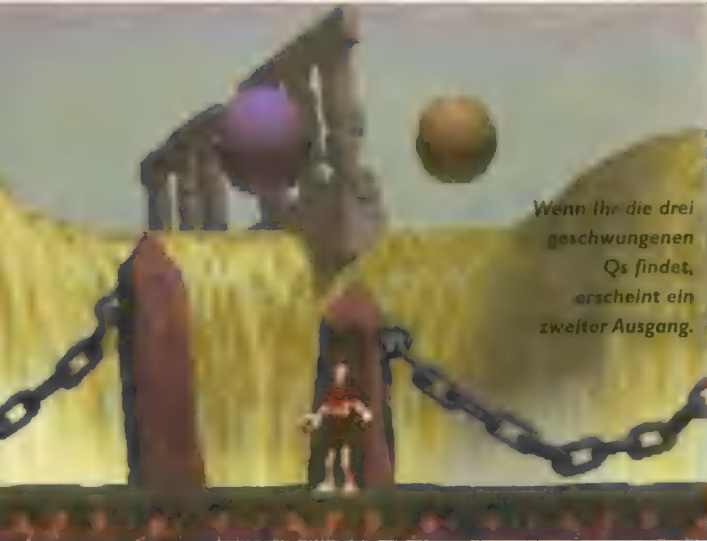
Der Weg durch Idznak ist lang und beschwerlich, nicht weniger als 18 Welten mit über 100 Levels (wenn man die verschiedenen Bonusstages mitrechnet) gilt es zu erforschen. Zunächst schreitet Ihr noch recht flott voran, die Jungs von Neverhood haben die ersten Spielabschnitte zum eingewöhnen bewußt etwas einfacher gestaltet. Im Prinzip geht es in jedem Level nur darum, den Ausgang zu erreichen, was teilweise überraschend schnell geschafft ist. Wenn Ihr **Skullmonkeys** allerdings sämtliche Geheimnisse entlocken wollt, müßt Ihr doch etwas intensiver graben. In jeder Welt findet Ihr drei bläuliche, geschwungene Qs, falls Ihr alle drei aufsammelt, öffnet



Die animierten Zwischensequenzen wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

sich der Eingang zum Bonuslevel dieser Region. Im gesamten Spiel verstecken sich außerdem drei 1970-Items, mit denen Ihr Zugang zur abgefahrenen 70er Jahre Stage erhaltet. Für 100 orangefarbene Bälle spendiert Euch **Skullmonkeys** ein Extraleben. Die meisten Bewohner Idznaks beseitigt Klaymen mit seinem berühmten Kopfsprung, mit dem richtigen Power-Up lassen sich aber auch noch andere Aktionen ausführen. Wer die leuchtend grünen Köpfe sammelt, kann "Phart Head" aktivieren, eine Art grüner Schatten, mit dem Ihr gefahrlos voranschreiten könnt, da sein Tod keine Leben kostet. Das "Universe Enema", ein roter Feuerball, vernichtet jeden Gegner und der gelbe Vogel hilft Euch, größere Abgründe zu überwinden. Mit den grünen Lehmkugeln ballert Ihr Kloggs Anhänger um und die Hamster dienen als Schutzschild. Klaymens sonstige Fähigkeiten beschränken sich auf Laufen, Springen und Ducken, er ist allerdings auch ein guter U-Boot-Kapitän und reitet sogar ganz passabel.

rz



Wenn ihr die drei
geschwungenen
Qs findet,
erscheint ein
zweiter Ausgang.



Wenn ihr Klaymen
vernachlässigt, fällt er die
Häuser runter.



Lavalampen, Lammfellteppich, Discoklänge, ich fühl mich um zwanzig Jahre jünger (dann wärst Du 13 und müßtest schon im Bett liegen).



Klaymen's gefürchtetes
Universe-Enema mit
verheerender Wirkung.



Ich hör sie schon, die Zweifler und Kritiker. Wie kann man ein altbackenes 2D-Jump'n-Run so hochjubeln? Ein Spiel, das dem allgemeinen Trend zu immer perfekteren 3D-Welten wider-

spricht und scheinbar fünf Jahre zu spät kommt? Ganz einfach: Jeder in der VG-Redaktion hat vor mindestens 15-20 Jahren die ersten Videospielerfahrungen gesammelt, zu einer Zeit, in der man Spielspaß nicht mit 3D-Grafiken assoziierte, denn diese existierten damals noch gar nicht. Trotz des "altmodischen" Genres bietet **Skullmonkeys** mehr Originalität und Witz als **Crash Bandicoot**, **Pandemonium** und **Rayman** zusammen. Der schräge Humor, der schon **Earthworm Jim** auszeichnete, sorgt auch bei **Neverhoods** Affentheater für ständige Lacher. Wie man 2D-Landschaften perfekt und 32-Bit-gemäß gestaltet, zeigen die über 100 Level immer wieder aufs Neue: Durch erstklassige Lichteffekte und Parallax-Scrolling auf vielen Ebenen wirken Objekte und Landschaften sehr plastisch. In vielen Spielabschnitten überrascht die perfekte Verbindung von photorealistischer Grafik und Lehm-Optik. In der im Stile der 70er Jahre gestylten Bonus-Stage läuft Klaymen über Lammfellteppiche und an Lavalampen vorbei, wie sie lebensechter nicht sein könnten. Die Wind-, Regen- und Schneeffekte wurden traumhaft umgesetzt, und einen schöneren Wasserfall als den im Hinter-

grund eines der **Monkey-Shrine**-Level habe ich bisher in keinem Spiel gesehen. Die genialen Zwischenfilmchen stehen in Bezug auf Humor und Animation den Meisterwerken der **Wallace & Gromit**-Serie in nichts nach. Und erst die Musik: Jedes Stück paßt genau zum jeweiligen Level und ist alleine schon ein Lacherfolg, manchmal trafen sich sogar die Kollegen aus mehreren Redaktionen im Spielzimmer, nur um die abgefahrenen Songs der neusten Version zu bewundern. Leise Töne erklingen genauso wie Jodler und Acapella-Gedudel, Rockklänge und Disco-Sound. Und immer hat man das Gefühl, das Geschehen auf dem Bildschirm wurde musikalisch eingefangen. Auch beim Spieldesign erlaubten sich die Entwickler keine Schwächen, der anfangs einfache Levelaufbau stellt später immer höhere Anforderungen. Die zahlreichen versteckten Items und Secrets machen auch aus den teilweise sehr kurzen Abschnitten eine längere Angelegenheit, da ihr immer wieder zurückkehrt, um der Stage auch die letzten Geheimnisse zu entlocken. Womit wir auch beim einzigen Kritikpunkt wären: Euer Spielstand läßt sich nicht speichern, nach jeder Welt erhaltet ihr ein Paßwort, das immerhin gefundene Extras und die Anzahl der Leben berücksichtigt. Es gibt wohl nur wenige PlayStation-Besitzer ohne Memory Card, also warum die nervige Paßwort-Kritzelei? Ansonsten ist **Skullmonkeys** mein absoluter Favorit – soviel Spaß hatte ich schon lange nicht mehr.



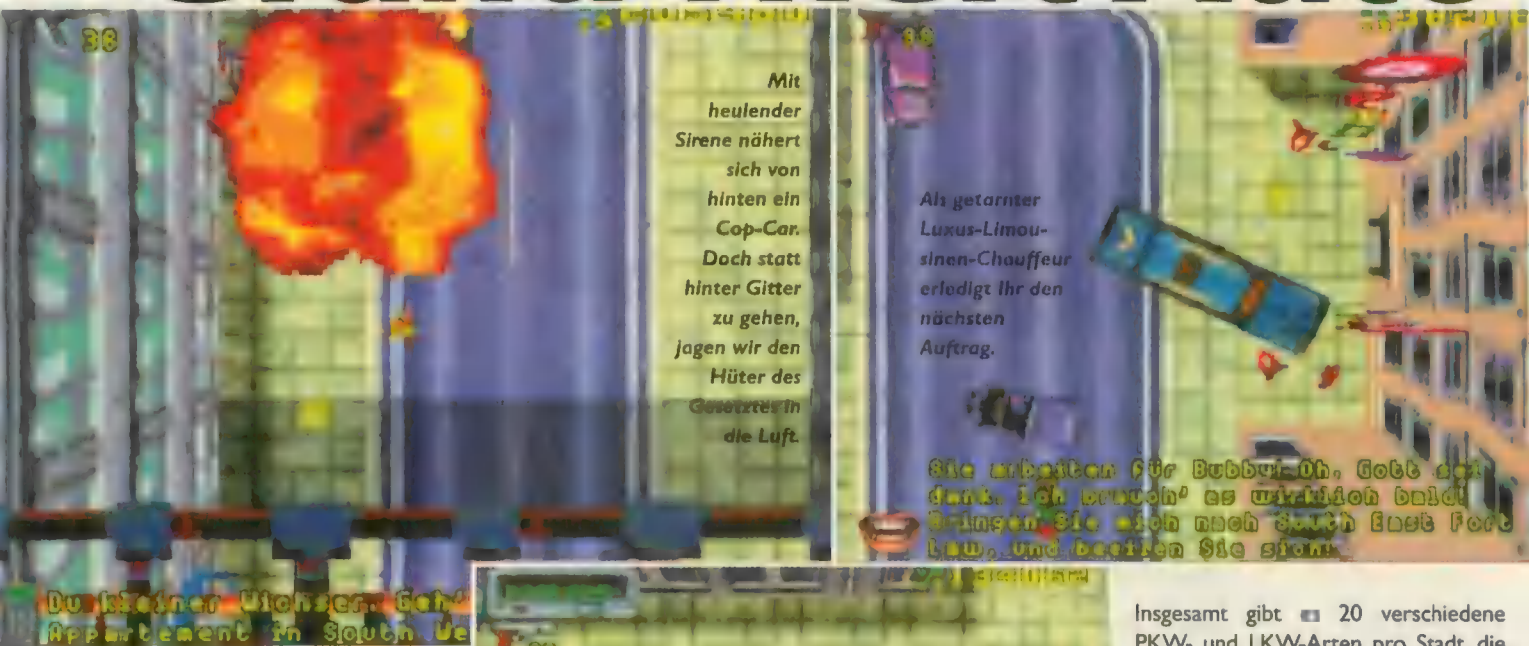
Die Affen mit den Knarren verteidigen das Phart-Head-Extra ziemlich hartnäckig.

WERTUNG

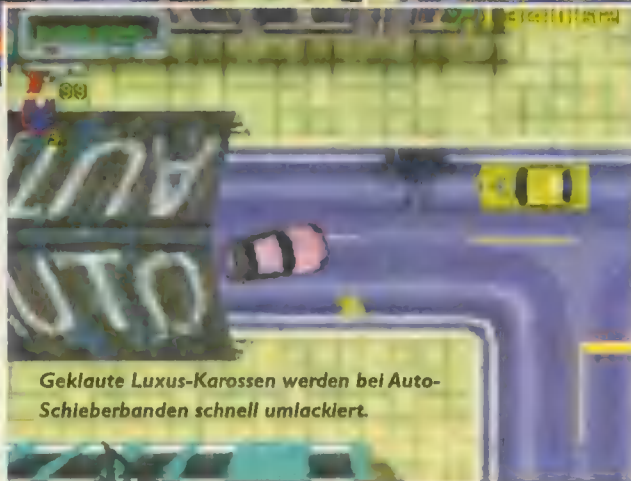
System:	PlayStation
Spieletyp:	Jump'n Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Neverhood
Testversion:	Neverhood
Spieler:	1
Speicheroption:	keine
Features:	Paßwort
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	98%
Soundeffekte:	83%

Spielspaß: **90%**

Grand Theft Auto



Revolution in der 32-Bit-Verbrechenswelt. In **Grand Theft Auto** (GTA) geht es ausschließlich darum, Autos zu stehlen, lahme Fußgänger über den Haufen zu fahren, auf Polizisten zu ballern und sich dem Zugriff von Recht und Gesetz zu entziehen. Ihr übernehmt die Rolle eines karrieresüchtigen Vorstadt-Ganoven, der von einer Mafia-Organisation jeden Auftrag annimmt, um später einmal als Ehrenmitglied der einflussreichsten Familie der Stadt anerkannt zu werden. Als kleiner, mieser Gauner dürft Ihr Euch dabei alles erlauben, was Eure kriminelle Ader hergibt. Autos klauen, bei Rot über die Ampel fahren oder ganze Hochhauskomplexe in die Luft sprengen, sind nur der Anfang Eurer glorreichen Verbrecherlaufbahn. Die weiteren Möglichkeiten in GTA's drei riesigen Echtzeit-Städten sind schier grenzenlos. Den fahrbaren Untersatz besorgt Ihr Euch ganz leicht. Entweder steigt Ihr in ein geparktes Auto ein oder nötigt einen Fahrer zum Anhalten, zerrt den Kerl raus und braust mit Vollgas davon. Zu Beginn einer jeden neuen Stadt erfahrt Ihr, wieviel Siegesprämie für das Weiterkommen zur nächsten City benötigt wird. Alle Städte sind mit wichtigen Einrichtungen und Gebäuden wie Banken, Stripbars, Häfen und Krankenhäusern voll funktionell ausgestattet. Falls ein Telefon klingelt, nehmt Ihr den Anruf entgegen, um von Hintermännern des "Big Boss" einen Auftrag an Land zu ziehen. Gefährliche Mafia-Missionen bringen dabei das meiste Geld ein. Unterwegs solltet Ihr zudem auf herrenlose Fahrzeuge achten, mit denen Ihr zusätzliche Auftrags-Arbeiten erledigen könnt, was bei vorrangegangenen Mißerfolgen meist



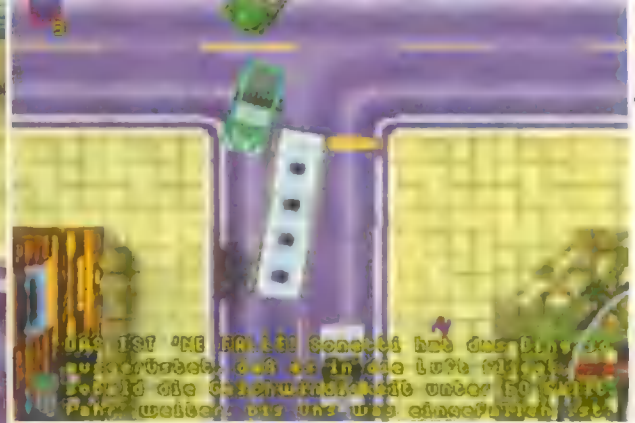
die letzte rettende Kohle auf Euer Konto verbucht. Die belebten Straßenviertel der drei fiktiven US-Metropolen (Vice City, Liberty City und San Andrea) beherbergen nicht nur unzählige Passanten und zahlreiche Fahrzeuge in sich, sondern verfügen auch über selbständig arbeitende Feuerwehrtruppen und Notarzt-Sanitäter, die sich aufopfernd um verletzte Bürger kümmern. Das Auge des Gesetzes ist ebenfalls wachsam und nimmt bei verdächtigen Aktionen und frisch erfolgten Straftaten umgehend die Verfolgung auf, fordert über Funk Streifenwagen-Verstärkung an oder errichtet heimtückische Straßensperren. In einer solchen Situation heißt es schnell untertauchen. Die besten Gelegenheiten dafür bieten dünn gesäte Autoschieber-Garagen, die Euren heißen Schlitten bei Bedarf reparieren, eine neue Lackierung verpassen und obendrein mit einem neuen Kennzeichen versehen. Nach dieser Aktion seid Ihr wieder vollkommen "clean" und braucht vorerst keine weitere Verfolgungsaktionen der Ordnungshüter fürchten. Später tauschen wir dann unseren Lamborghini gegen ein anderes Wägelchen ein, mit dem dann unauffällig der nächste Coup angegangen wird.

Insgesamt gibt es 20 verschiedene PKW- und LKW-Arten pro Stadt, die zum fröhlichen Mopsen einladen. Aber auch ganze Eisenbahnzüge, Speed-Boats und schwere Panzerfahrzeuge lassen sich ohne weiteres kidnappen. Jedes Vehikel lenkt sich dabei entsprechend seiner physikalischen Bauart etwas flotter oder lahmmer um die Kurven. Moderne Langfinger wissen den Yuppie-Lebensstil zu schätzen. Deshalb tragen sie stets ihren Quicks-Pager bei sich, der Euch auf Knopfdruck über Punktestand, hilfreiche Tips und neue Verbrecheraufträge informiert. Bei einem anderen Einsatz kapern wir einen

Linienbus, der nach bester Speed-Manier nicht langsamer als 50 Mph/h fahren darf, was bei nicht Einhaltung ein explosives Ende nimmt. Bonus-Multiplikatoren, Power-Ups und Waffen stecken in überall herumstehenden Holzkisten, die durch einfaches Kollidieren geknackt werden. Die GTA-Aufgaben sind meist einfach: Bestimmte Fahrzeuge müssen so oft gerammt oder beschossen werden, bis sie in einer Explosionswolke in Rauch aufgehen. Unbeteiligte Gaffer erheben dabei allenfalls Anspruch auf das blanke Überleben und werden bei übermäßiger Neugierigkeit schnell ihr „plattes“ Wunder erleben. ws



Seit **Golden Eye** habe ich keinen solch "unterhaltsamen" Kontakt mehr zum Verbrechermilieu gehabt. Sex, Drugs & Rock'n'Roll stehen in GTA an der Tagesordnung. Das durchgestylte Gangsterambiente und die Möglichkeit als Mafiosi-Gehilfe zu arbeiten, lassen das Spielspaßbarometer bis an die Spitze klettern. Die Technik ist nicht gerade 32-Bit-Niveau: karge Grafik und ein minimales Ruckel-Scrolling spre-



Platz da: Vollgas statt Halten ist in der "Speed"-Mission angesagt

chen nicht gerade für einen Top-Titel. Von diesem kleinen Wehrmutstropfen abgesehen, ist GTA ein packendes Action/Rennspiel voller Tempo, Spannung und destruktivem Vergnügen. Erst bei ausgiebigen Streifzügen stechen die kleinen aber feinen Details ins Auge: Radiomusik wird in Unterführungen leiser, verletzte Passanten werden vom Notarzt wiederbelebt und die örtliche Polizei-Staffel schreitet höchst intelligent zur Tat. Die riesigen Stadt-Level sind toll ausgetüftelt und mit tonnenweisen Überraschungen versehen. Jeder Auftrag stellt uns vor eine neue Herausforderung, schräge Wiederholungen in Text und Aufgabe sucht man vergeblich. Ein Haufen Fahrzeuge, ausgebuffte Gegner und 200 Missionen stellen den Helden vor knifflige Aufgaben. Dumpfe Rambos, die sich nur auf ein gut gefülltes Magazin verlassen, haben gegen die Gesetze der Unterwelt keine Chance: Nur wer etwas vorausdenkt, den nächsten Schritt um-

sichtig plant, um jede verdächtige Ecke lugt und extreme Vorsicht wahren lässt, kann den brutalen Machtkampf gewinnen. In den Echtzeit-Citys herrscht reger Alltagsbetrieb: Pixelmännchen wuseln über die Straßen, S-Bahn-Züge fahren im regelmäßigen Zeittakt und an den Hafendocks wird eifrig heiße Ware verladen. Riesiges Verkehrsaufkommen sorgt für Superstaus und unbeteiligte Zivilisten geraten in tödliche Schußwechsel. Auch zu Fuß darf gekämpft werden: Habt Ihr die gewünschte Waffe (MG, Flammenwerfer oder Pistole) gezückt, gibt es für die Umwelt keine Gnade mehr. Witzige Sprüche, knifflige Aufgaben und eine gut durchdachte Logik bringen frischen Wind in die Action-Ecke. **GTA** ist kein banales Baller-Rennspiel zum Abreagieren, sondern vereint Rollenspiel-Adventure- und Action-Elemente zu einem grandiosen Asphaltempo der besonderen Art. Mein Tip für alle Videospiel-Masochisten. Traut Euch!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure/ Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	DMA
Testversion:	BMG Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	MC I Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	55%
Musik:	82%
Soundeffekte:	77%

Spielespaß: 85%

PC, VIDEO SPIELE und noch viel mehr!

www.stargames.co.at • info@stargames.co.at

Star Games®

A-5020 Salzburg • Schemmelsstraße 57
Versand Hotline: Preisliste anfordern!

0662 / 88 76 77

Händleranfragen willkommen • Franchise-Infos über e-mail oder Fax

Jetzt sparen — wir packen aus:

Nintendo 64 - Controller + AV-Kabel und Scart-Adapter	295,-
Controller verschiedene Farben	59,-
Controller Pak	39,-
Rumble Pak	39,-
Importspele - Adapter	49,-
Blast Corps	117,-
Wayne Gretzky's 3D Hockey	129,-
Super Mario Kart 64	89,-
Lylat Wars inkl. Rumble Pak	139,-
Blast Corps	117,-
Extreme G	139,-
Mischief Makers*	95,-
Bomberman 64*	95,-
Multiracing Championship	139,-
F1 Pole Position	129,-
Diddy Kong Racing*	95,-
NBA Hangtime	125,-
Golden Eye / pal	139,-

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen
Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. DM 7,90 Versandkosten

Fun & run Versand
Martin Schwach
Mörkestraße 29/2,
73765 Neuhausen
☎ und Fax
0 71 58 - 6 53 53
Tel. Bestellannahme:
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Sa. 10-13 Uhr

DER SUPERCHIP

ist das vielleicht nützlichste Zubehör für Ihre Playstation: Einfach einbauen, und schon läuft JEDE CD (Japan/US/Europa-Importe und Backups) - EGAL welche Playstation Sie besitzen (alle deutschen (Europa), US & Japanmodelle mit JEDER Seriennummer - Vergessen Sie umständliche Wechsell- tricks und lästige Umschalter - unser neuer Chip mit neuester Software ist die 100% Lösung, und das zum Sonderpreis! Incl. ausführlicher deutscher Einbauanleitung mit vielen Fotos und der nötigen Einbaukabel sowie mit Laserjustieranleitung. Übrigens testen wir jeden einzelnen Chip!

<p>AB 2 CHIPS je 15 DM AB 5 CHIPS je 12 DM AB 10 CHIPS je 10 DM CHIPEINBAU NUR 50 DM</p>	<p>16 MB MEMORYCARD mit LCD-Display diverse Farben nur 55 DM</p>	<p>RGB-KABEL (Importe in Farbe!) nur 20 DM</p>	<p>Playstation mit SUPERCHIP nur 350 DM</p>
--	---	---	--

Gpress data service
Claudiusstrasse 12
10557 Berlin Tiergarten

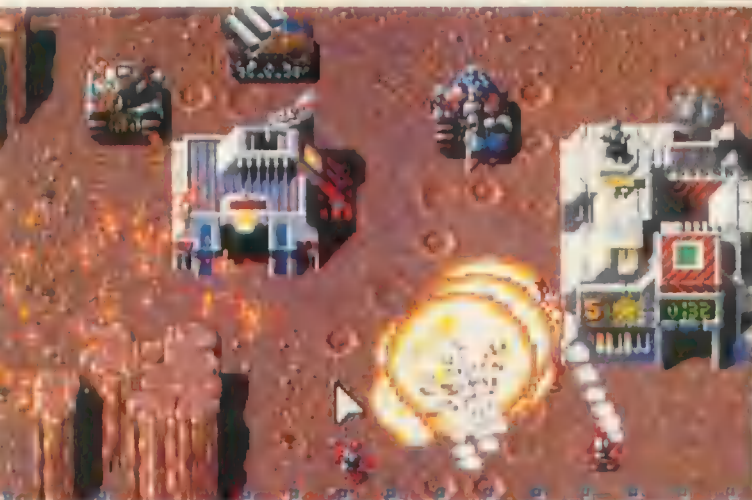
<http://www.infopool.com/psx/>

SUPERCHIP
+RGB-KABEL
nur 30 DM

Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar/Kreditkarte) 5 DM, Nachnahme 15 DM

TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57

Z



Auf dem Karten-Ausschnitt verfolgen wird das Schlacht-Getümmel.

Gut eineinhalb Jahre nach dem großen Erfolg des PC-Originals melden sich die legendären Bitmap Brothers (bzw. das beauftragte Konvertierungsteam) mit einer PlayStation-Umsetzung des Strategieknallers zurück.

In **Z** herrscht ein furioser Kampf zwischen zwei Rassen von raumfahrenden Roboter-Söldnern. Das einzige Lebensziel beider Feind-Parteien ist es, Planeten zu erobern und in die Quere kommende Truppen völlig aufzureiben. Als Kommandeur übernimmt Ihr die Befehlsgewalt über eine Roboterarmee und führt diese in eine erbarmungslose Feldschlacht. Euer Ziel ist es, einen kompromißlosen Sieg zu erringen: Entweder durch die völlige Vernichtung der feindlichen „Zod“-Verbände oder durch die Einnahme deren Hauptquartiers. Jedes Schlachtfeld ist in einzelne Sektoren aufgeteilt. Zu Beginn eines Szenarios besitzt sowohl die rote als auch blaue Armee einen Sektor, in dem sich jeweils der Stützpunkt befindet, sowie einige Robotereinheiten und Fahrzeuge. Alle restlichen Parzellen sind vorerst neutral, können aber von jeder Seite besetzt werden, indem eine eigene Einheit die Territorial Flagge berührt. In manchen Bereichen stehen verlassene Fabriken, Reparaturwerkstätten oder Radarstationen herum, die nur dann benutzt werden können, wenn der jeweilige Gebietsabschnitt kontrolliert wird. Je mehr Gebäudekomplexe in Eurem Besitz sind, desto schneller erfolgt der Nachschub an Truppen oder werden Reparaturen durchgeführt. Elf verschiedene Waffenar-



Gewonnen! Ein gegnerisches Hauptquartier fliegt gerade in die Luft.



Mit unserem Oberbefehlshaber „General Zod“ ist nicht zu spaßen.



Witzige Render-Filmchen lockern den Spielverlauf etwas auf.

ten, vom Raketenwerfern bis zu Panzern, stehen zum gnadenlosen Schlagabtausch bereit. Insgesamt kämpfen sechs verschiedene Bautypen von Soldaten um die Gebietsherrschaft von 40 Landschafts-Szenarien. **ws**



In Sachen Echtzeit-Strategie setzt **Z** neue Konsolen-Maßstäbe und läßt dem Spieler genügend Handlungsfreiraum für ungeahnte Roboter-Scharmützel. Es macht einfach einen Heiden-spaß, Fabriken zu erobern, kleine

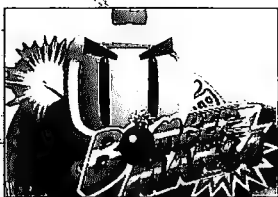
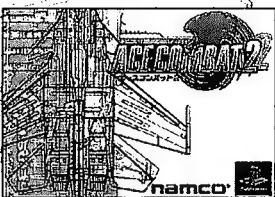
Androiden-Männchen zu befehligen und Fahrzeug-Nachschub zu produzieren. Die Steuerung mit der Sony-Maus ist denkbar einfach und dürfte auch für den unerfahrenen Strategen kein Problem darstellen. Hartgesottene Joypad-Verfechter dagegen werden dem wilden Echtzeit-Treiben wenig abgewinnen können, da die Bedienung der einzelnen Bildschirm-Menüs und das dirigieren der Truppen zur unerträglichen Qual wird. Seit **Command Conquer 2** gab es nichts Besseres für den PSX-Strategen, auch wenn viele Genre-Kenner der Meinung sind, daß hier gnadenlos abgekupfert wurde. Die Blechkumpel erwarten ständig Befehlsnachschub, sonst verweilen sie stur auf ihrem Platz. Ein vorausschauendes Maß an taktischer Finesse ist al-

so nötig, wenn wir gegen das „zodsche“ Imperium bestehen wollen. Anfangs simple Missionen entwickeln sich in späteren Stages zu echten Kopfnüssen und sind nur mit schnellen Überlegungen zu bewältigen. Das Einzige, was negativ auffällt sind die teils extrem langen Ladezeiten, die jeden Level dafür komplett in den Speicher laden. Ob man zu **Z** oder Westwoods **C&C 2** greifen soll, läßt sich schwer beantworten, da beide Programme auf ihre Art in puncto Aufmachung und Spielspaß brillieren. Hardcore-Feldherren kaufen sich beide!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Strategie-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	GT-Interactive/SCEE
Testversion:	SCEE
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card / Block
Features:	Maus-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	77%
Musik:	78%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß: 87%



ARJAY

GET
YOUR
GAMES

0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

UNSER LADENLOKAL IN KÖLN

JUMP & RUN

Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem * sind Angebote und/oder Restposten. Händleranfragen erwünscht.
ARJAY GAMES Ebertplatz 2 - 50668 Köln - Fon: 0221-12 10 67 / 68 Fax: 0221-12 56 76



SONY-PLAYSTATION

Grundgerät dt.	289,90
Umsatz für US- und JP-Importe durch eigene Werkstatt	89,90
Der Umhalsatz für Bastler mit deutscher Anleitung	45,00
(Importe nur über JGE in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39,90
RGB-Scart-Kabel mit HiFi	49,90
Game Buster dt.	89,90
Joy pads	ab 14,90
Joypadverlängerung	19,90
Memory Cards	ab 39,90
Ace Combat 2 dt.	89,90
Baphomets Fluch 2 dt.	89,90
Bust a Move 3 dt.	79,90
Command & Conquer 2 dt.	109,90
Colony Wars dt.	89,90
Crash Bandicoot 2 us.	109,90
Discworld 2 dt.	89,90
Final Fantasy 7 dt.	149,90
Evolutionary Racing dt.	89,90
FIFA 98 dt.	89,90
Fighting Force dt.	99,90
Final Fantasy Tactics dt.	119,90

SONY-PLAYSTATION

Final Fantasy 7 dt.	109,90
Inkl. original T-Shirt nur	119,90
Formel 1 97 dt.	109,90
G-Police dt.	109,90
Gran Theft Auto dt.	89,90
MX dt.	99,90
NBA Live 98 dt.	89,90
Nail-Breakaway dt.	89,90
Overboard dt.	89,90
Pandemonium 2 dt.	89,90
Parasite Eve dt.	159,90
Rapid Racer dt.	89,90
Resident Evil Dir Cut dt.	89,90
Resident Evil Dir Cut jp.	119,90
Risiko dt.	89,90
Rosco McKQueen dt.	89,90
Shadowmaster dt.	89,90
Street Fighter Collec. jp.	149,90
Street Fighter Exl dt.	99,90
Time Crisis 2 dt.	159,90
Touring Car dt.	89,90
Tomb Raider 2 dt.	99,90
Total Drivin' dt.	89,90
2 dt.	89,90

NINTENDO 64

Grundgerät dt.	295,00
Adapter	45,90
Joy pads	ab 59,90
Joypadverlängerung	19,90
Memory Cards	ab 39,90
Rumble Pak	59,90
S-Video Kabel	39,90
Blast Corps	109,90
Bomberman	95,00
Chameleon Twist	149,90
Clayfighter 63 1/3	149,90
Diddy Kong Racing	95,00
Extreme G	149,90
F1 Pole Position 64	149,90
Golden Eye EU	159,90
Lamborghini	149,90
Lylat Wars (Starfox)	159,90
Mario 64 dt.	*77,70
Mario Kart dt.	89,90
Mischief Makers	95,00
Multi Racing 64	129,90
NBA Hangtime dt.	139,90
NFL-Quarterback '98	149,90

NINTENDO 64

Shadow of Empire dt.	119,90
Superstarsoccer DUX dt.	149,90
Top Gear Rally	149,90
Turk dt.	ab 139,90
Wayne Gretzky's dt.	139,90

SEGA SATURN

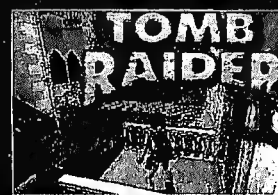
Atlantis dt.	109,90
Command & Conquer 2 dt.	109,90
Formula Karts dt.	89,90
NHL Breakaway dt.	89,90
SEGA Touring Car dt.	109,90

GUIDES

Das Cheatabuch	77,80
Final Fantasy 7 us.	34,90
Oddworld	34,90
Resident Evil Dir Cut us.	29,90
-weitere Spieleberater auf Lager	

MAGAZINES/ GUIDES

EDGE uk	17,00
GameFront dt.	5,90



Shadow Master



Grüne schlingt Alien-Roboter an – offen nur in Handlungsmomenten an.



Je weiter ihr vordringt, desto härter werden die Endboss.

Basierend auf den skurrilen Grafikvorlagen des preisgekrönten Künstlers Rodney Matthews versetzt Euch **Shadow Master** in ein bizarres 3D-Universum der besonderen Art. Viele tausende Lichtjahre entfernt, im sogenannten "Player"-Sonnensystem, droht allen dazugehörigen Planeten eine tödliche Gefahr. Ein Schrecken in der Gestalt der „Shadow Masters“, einer Alien-Spezies, die nichts anderes im Sinn hat, als über fremde Welten hereinzubrechen und sie gnadenlos auszuplündern. Es gibt nur einen, der die Kreaturen stoppen kann: der letzte Krieger des Startrooper-Kommandos. Ihr übernehmt die Rolle des Supersöldners, der im Pilotensitz eines schwergewapanzerten Gefechtsfahrzeuges Platz nimmt. Euren Kampfkoloss steuert Ihr aus der Ego-Perspektive und seht neben den obligatorischen HUD-Anzeigen lediglich die seitlichen Metallverbreitungen in die Cockpit-Kuppel hineinragen. Unser Gefährt ist von Beginn an mit Twin-Laserkanone und Plasma-Werfern ausgestattet. Nach erfolgreichem FMV-Briefing fliegt Ihr den ersten besetzten Planeten an. Dort angekommen, breitet Ihr über die unebene Oberfläche hinweg und räumt dabei alle Feinde aus dem Weg, um letztendlich einen überdimensionalen Oberboß zu zerstören. Während Eurer Level-Erkundung tauchen verschiedene Power Ups auf, die als Energieauffrischer oder Zusatzwaffen-Lieferant dienen. Mit ihnen baut Ihr Euer ramponiertes Schutzschild wieder auf oder anlegt Euch ein stärkeres Waffensystem wie z.B. Raketen-Werfer, Vierfach-Laser und noch viele andere mehr. In den düsteren 3D-Welten, die sich überwiegend im Freiland befinden, begegnet Ihr Feinden wie z.B. Monster-Spinnen, fliegenden Fledermaus-Rochen und anderen bizar-



In der Elbwelt geht der Monster-Tanz richtig los.



Einige Wesen kommen via Teleporter an.

ren Maschinen-Kreationen. Außerdem lockern einfache Schalter- und Such-Rätsel die gnadenlose Action-Hatz etwas auf. ws



3D-Shooter haben Hochkonjunktur in der Next Generation-Video-spiele-Welt: Mit **Shadow Master** hat Psygnosis einen weiteren hochexplosiven PlayStation-Vertreter auf dem Präsentierteller. Zur Zeit bin ich in diesem Bereich (dem neuen Indizierungs-Gesetz sei Dank!?) ungewollt etwas auf Entzug, aber **Shadow Masters** ließ mich rückfällig werden. Die in tausend Einzelteile zerberstenden Polygon-Monster sind Spitze, und überhaupt habe ich den Eindruck, daß hier teilweise fehlendes Level-Design mit solider 3D-Technik wettgemacht werden sollte. Der hohe Skill-Level dürfte für Normalsterbliche das größte Handicap sein. Sind die ersten beiden Missionen noch verhältnismäßig einfach, zieht der Schwierigkeitsgrad ab Level drei enorm an. Selbst die besten Ego-Shooter-Spezialisten werden hier größte Probleme haben, die nächste Stage in Augenschein zu bekommen. Wenn die Entwickler wenigstens ein kümmerliches Extraleben spendiert hätten, würde dieser un-bequeme Aspekt nicht weiter ins Gewicht fallen. Die

erstklassigen Licht- und Explosionseffekte und das abwechslungsreiche Gegner-Aufkommen halten den Motivationsfaktor trotzdem anständig hoch. Aus allen Himmelsrichtungen pfeifen Euch die Laserschüsse und andere Nettigkeiten um die Ohren, während Ihr Schildanzeige und Zustand Eurer Kanone (wegen Überhitzungsgefahr) im Auge behalten müßt. Kühles Fazit: Geboten wird turbulente Balleraction mit rabiaten Alien-Präsenz; insgesamt aber ein sauber produziertes Action-Spiel.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Shoot'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1
Speicheroption:	MC I Block
Features:	Sony Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	79%
Musik:	65%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß: 70%

Broken Helix



Das neueste Konami-Abenteuer entführt Euch auf die mysteriöse Militäranlage Area 51, in der alle X-Files-Fans gerne einmal Urlaub machen würden. Jedes Kind weiß bereits, daß dort Gerüchten zufolge außerirdische Lebensformen studiert und für gentechnische Experimente mißbraucht werden. Im Auftrag der Regierung durchforstet Ihr als Sprengstoffexperte „Jake Burton“ die unterirdische Area 51-Katakomben nach ausgerasteten Wissenschaftlern, die unfreundlicherweise alle Geheimnisse des Stützpunktes an die Öffentlichkeit ausplaudern wollen. In den weitläufigen Gängen der düsteren Forschungsstation tummeln sich eine Menge schießfreudiger Roboter und durchgedrehter Humanoiden. Mal zieht Euer Alienjäger im hektischen Nahkampf alle Register seiner Martial Arts-Fähigkeiten, mal schultert er kurz entschlossen die Super-Wumme, um dem Extro-Angreifer aus der Distanz das Licht auszublenden. Auf über zehn riesigen Stockwerken erkundet Ihr zahlreiche Räume, nehmt Gegenstände auf oder plaudert mit verschiedenen Individuen, die in den skurrilsten Gestalten erscheinen. Neben Auskünften werden Euch Fragen gestellt, die Ihr dann mit einer Auswahl von vorgegebenen Sätzen beantwortet. Je nachdem, welche Entscheidungen Ihr trifft, kann das einen anderen Handlungsausgang zur Folge haben. Um in bestimmte Abschnitte zu gelangen, müßt Ihr knifflige Echtzeit-Aufgaben lösen, damit sich z.B. undurchlässige Energiebarrieren oder Türen öff-

nen. Im weiteren Spielverlauf wird die Feuerkraft Eures Helden mit zusätzlichen Laserknarren und Megaraketen merkbar verstärkt. Unterwegs findet Ihr weitere Hilfsgegenstände, wie z.B. fernlenkbare Dronen oder Energiespender, die Euch im Kampf gegen die zahlreichen Monsterarmeen unterstützen. Des weiteren solltet Ihr Eure Lebensenergie im Auge behalten, ansonsten löst sich Euer Söldner nach kurzer Zeit in seine molekularen Einzelteile auf.



Mit Broken Helix präsentiert die US-Abteilung des japanischen Traditionskonzerns ein durch und durch gelungenes Adventure-Spiel. Gewiss darf hier ebenso wild geballert werden wie in vielen anderen Ego-Shootern, doch

es wird spielerisch einiges mehr an strategischem Denken abverlangt, als der erste Anschein es vermuten läßt. Die vorzügliche Storyline und stimmungsvolle Sci-Fi-Atmosphäre können aber nicht über einige unschöne Gegebenheiten hinwegtäuschen. Grafisch manövriert sich das Machwerk in die unterste Mittelklasse der modernen 3-D-Spiele: Die Umgebung ist mit laschen Texturen überzogen und

In der PAL-Version gibt es deutsche Inventory-Menüs und massenhaft Sprachdialoge.

die meisten Gegner präsentieren sich im grobschlächtigen Polygon-Outfit. Das Scrolling dagegen ist recht flott, wenngleich eine gewöhnungsbedürftige Steuerung stellenweise ganz

gewaltig nervt. Positiv dagegen ist, daß endlich mal die CD-Fähigkeiten sinnvoll genutzt werden, in denen Ihr wichtige Sprachhinweise (alle in deutsch!) für das weitere Vorgehen erhaltet. Fazit: Die spannende Präsentation, jede Menge sinnvolle Gegenstände und ein logisch aufgebauter Spielfluß sind der Spaß-Garant für viele arbeitsreiche Broken Helix-Stunden.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 2 Blocks
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	51%
Musik:	70%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß: **68%**

Maximum Force



Elend
bevorzugt?
Zurück den
Gangster
empfehlen,
dann
wartet das
Vergnügen.



Holz-Auge sei wachsam:
Hinter jeder Barrikade kann
sich ein Fiesling verstecken.

Der Lightgun-Nachschub reißt nicht ab: Nach *Time Crisis* und *Judge Dreed* gibt es mit *Maximum Force* nun weiteres Kanonenfutter für ambitionierte Bildschirm-Scharfschützen. Am Spielablauf hat sich nichts geändert. Mit Plastik-Wumme oder Joypad schießt Ihr auf eine Horde von wildgewordenen Terroristen, die ganze Stadtteile besetzt haben und mit einem nuklearen Desaster drohen. Nun seid Ihr an der Reihe und schlüpft in die Hauptrolle von einem „Special Enforcer“-Polizisten. Während der Verbrecherjagd, dürft Ihr nicht allzu leichtsinnig mit der Munition umgehen oder unschuldige Zivilisten treffen, denn das kostet wertvolle Punkte, im schlimmsten Fall sogar ein kostbares Extraleben. Mit einer speziellen Grafiktechnik haben die Entwickler Film-ausschnitte und Computergrafik ineinander verschmolzen, was auf dem Bildschirm zunächst einen professionellen Kineindruck hinterläßt. Wie üblich ballert Ihr mit einem kleinen Fadenkreuz auf böse Ganoven, die sich hinter Holzkisten, Sandsäcken, Fässern oder sonstigen Kulissen verstecken. Im späteren Spielverlauf geht Ihr sogar auf Tauchstation und entschärft herabsinkende Wasserbomben oder verarbeitet angreifende Haie zu bekömmlichem Fischfutter. Ist die jeweilige Szenerie von allen Bösewichten bereinigt, wird mit stufenlosen Kame-



Was hier wie ein Überbleibsel von einer faulen Tomate aussieht, stammt mit viel Vorstellungskraft von einem Verbrecher-Knlich.

rafahrten zum nächsten Gefechtsschauplatz gewechselt. In weiteren Stages durchwandert Ihr so verwinkelte Gebäudekomplexe und schießt in bester Wild West-Manier die bösen Buben über den Haufen. Zu guter Letzt liefert Ihr Euch noch einen rasanten Spießrutenlauf, der ebenfalls aus einer eindrucksvollen Ego-Perspektive präsentiert wird. Willkürlich tauchen in der Landschaft gelegentlich Symbole in Form von Patronenhülsen auf, die Euch bei einem Treffer mit Supermunition oder MG-Salven versorgen.



Für viele mögen stupide Game-gun-Schlachten ein Dorn im Auge sein, was angesichts der brutalen Spielthematik auch nicht verwunderlich ist. Doch herausstechende Highlights wie Namcos *Time Crisis* (Test in der letzten VG) be-

weisen, daß dieses simple Shoot'em-Up-Prinzip mit entsprechendem Plastikzubehör (G-Con 45) und



Nach unten Wasser läuft Ihr
Euch als sicherer Hölle-
jäger bewahren.

dem nötigen Präsentations-Feingefühl einen Hei-
denspaß bereiten kann. Der Schwierigkeitsgrad bei
Maximum Force ist hoch, die vier Filmsequenzen
dagegen wirken ziemlich langwierig und eintönig.
Selbst auf blutrote Farbe müssen die Verfechter der
Spielhallen-Version nicht verzichten. Fensterschei-
ben zerbrechen wie beim großen Münzvorbild, und
die schön farblich eingefärbten Hintergründe kön-
nen sich präsentationstechnisch durchaus sehen
lassen. Der Spielverlauf hat sicherlich auch span-
nende Momente – damit meine ich vielleicht einzig
und allein die spektakulären Kamerafahrten. Das
Spiel selbst allerdings ist selbst für Splatter-Fans und
Liebhaber ihrer schmucken Plastikgun ein unzu-
mutbares Übel. „Polizei“-Veteranen der guten alten
Sega-Schule werden über diesen unglücklichen Ver-
treter nur pikiert die Nase rümpfen.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Shoot'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	GT-Interactive
Testversion:	GT-Interactive
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Lightgun/ Sony Analog-Pad Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	49%
Musik:	50%
Soundeffekte:	44%

Spielspaß: 44%

Huch, schon 5 Jahre alt?!



**Die Jubiläumsausgabe mit
großem Gewinnspiel und 2 CDs!**

Seit fünf Jahren gilt PC PLAYER als das Spiele-Magazin mit Niveau, dessen Leser sich 100%ig auf die harten Tests und die Urteile der Redaktion verlassen können. Und damit auch alle schön etwas zum Feiern haben, gibt's zur Jubiläumsausgabe gleich zwei CDs! Die eine mit der Vollversion von „Monkey Island 2“ sowie vielen Demos, Tests etc.

Die andere mit der einzigartigen Jubiläumsdatenbank, in der Sie über 1.400 Spielwertungen finden (auch in der Ausgabe ohne CD-ROM). Gewinnen können Sie übrigens auch etwas – und zwar beim großen Jubiläums Gewinnspiel! Das alles sollten Sie auf keinen Fall verpassen – schnell zum Kiosk!

Jetzt im Handel • Jetzt im Handel • Jetzt im Handel

adidas Power Soccer 2



Das gibt's nur bei
Adidas Power Soccer 2:
Außergewöhnliche
Special-Moves für
spektakuläre Tricks.



Mit einem flinken Dribbling
ist das Tor so gut wie sicher.

Auf dem
Spielfeld darf
heran-gezoomt
werden, mit
der Kamera-
Objektiv
hergibt.



Der Panorama-Blick eignet sich Null zum spielen.

Mit adidas Power

Soccer 2 geht
der rasante Fuß-
ballspaß von Psy-
gnosis in die
nächste Runde.

Trotz übermächtiger EA-Präsenz wollten die Entwickler der harten FIFA-Konkurrenz in nichts nachstehen. Mit einem verfeinerten Motion-Capture-Verfahren wurden die Bewegungen echter Fußballprofis originalgetreu eingefangen und mit äußerster Präzision auf die Bildschirmsportler übertragen. Ihr habt wieder eine Riesenauswahl an Original-Vereinsmannschaften, die aus Deutschland, England, Italien, Spanien und Frankreich stammen. In rund 30 verschiedenen Stadien zeigen die Teams unter allen Wetterbedingungen ihre spielerische Klasse. Wer will, darf auch mit seinem Lieblings-Nationalteam um die begehrte Weltmeisterschafts-Trophäe spielen. Zuerst müßt Ihr Euch für eine von zwei Standard-Optionen entscheiden: Arcade- oder Simulations-Modus. Natürlich läßt sich später auch die Aufstellung, Angriffstaktik und Spieldauer festlegen. Während der Spielbegegnungen könnt Ihr jederzeit ein weiteres Menü aufrufen, in dem viele Extra-Features - unter anderem eine Zeitlupen-Funktion, Auswechsel-Option inklusive sieben verschiedener Sichtpositionen angeboten werden. Wie gehabt gibt es keine Aktion, die die Power Soccer 2-Profis nicht beherrschen würden: Je nach Knopfdruck-Kombination wird gepaßt, geschossen,

gegrätscht oder per Hackentrick kunstvoll beeindruckt. Schüsse lassen sich anschneiden, Kopfbälle oder artistische Fallrückzieher stellen ebenfalls kein Problem dar. Als zusätzliches Goodie sind wieder jede Menge Trickshots bzw. Special Moves eingebaut, die öfters mal zum unverhofften Schmunzeln einladen. ws



Kompliment an die französischen Entwickler: Die zahlreichen Verbesserungen, sowohl im spielerischen als auch optischen Bereich verhelfen Power Soccer 2 erneut zur begehrten VG Classic-Auszeichnung.

Motivationsmäßig rangiert auch die Fortsetzung in der überdurchschnittlichen Liga-Klasse des Genres. So hetzen die superflüssig animierten Polygon-Sprites von einem Tor zum anderen und versuchen dabei mit spektakulären Direktschüssen einen Treffer zu landen. Ebenfalls positiv zu bewerten ist, daß jetzt alle Polygon-Sportler mit ihren Original-Spielernamen versehen wurden. Das präsentationreiche Gebolze bietet weniger anspruchsvollen Kickern hervorragende Unterhaltung, macht allen Hardcore-Fanatikern des runden Leders jedoch weit weniger Spaß als EA's Spitzenprodukt. Flottes Paßspiel, flinkes Dribbling

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1-4
Speicheroption:	MC I Block
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	79%
Musik:	-%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß: **83%**

GAMERS POINT

E3 - Video 9,85

E3 - Video 9,85

N64

MC 4Meg 69,85
MC 1MEG 49,85
MC Original 34,85
MC WL 22,95
Rumble P. Inc. 256K 34,95
Rumble Pak Orig. 34,85
UNIVERSAL Conv. 39,85
Farbig Original 54,85
Super Pad 64 plus 54,85
Super Pad 64 49,85
Mako Pad 54,85
3D Shark Pad Pro 69,85
Joypad Verlängerung 24,85
Joystick ANIMA SHARK 69,85
Flight Force Pro 64 139,85
Kabel RF-UNIT PAL Blaze 39,85
Kabel RGB 79,85
Kabel RGB-Scart BLAZE 39,85
Lenkrad MadCatz 139,85
Lenkrad V3 R. Wheel 139,85
Blast Corps 109,85
Bomberman 64 89,85
Thunder Twist *
Playfighter 139,85
Dark Rift 134,85
Jody Kong Racing 89,85
xtreme G. 139,85
1 Position 139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation *
Golden Eye 007 149,85
Hexen 64 129,85
International S. S. Soccer 139,85
Lamborghini 64 139,85
Lylat Wars & Rumble Pak 129,85
Mace: The Dark Age 169,85
Madden 64 *
Mischief Makers
Multi Racing Championship 149,85
NBA Hang Time 129,85
NFL Quarterb. Club 139,85
Pilotwings 64 109,85
Star Wars-Shad. Emp. 129,85
Super Mario Kart 64 99,85
Superman: Anim. Series *

PSX

Colony Wars 89,85
Constructor 89,85
Coulr. Crails 84,85
Crash Bandicoot 2 99,85
Critical Depth
Croc: Legend Gobbos 89,85
Destruction Derby PLAT 49,85
Devils Deception 89,85
Discworld 2 89,85
Dynasty Warriors 89,85
Explosive Racing 89,85
Fate to Black PLAT 44,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation 89,85
Fighting Force 94,85
Final Fantasy 7 109,85
Formel 1 '97 109,85
Formular Karts 94,85
Frogger 89,85
Gex 2 - Enter the Gecko
G-Police 109,85
Grand Theft Auto 84,85
Heavy Gear
Hercs Adventure 89,85
Hercules 89,85
Int. Track & Field PLAT 44,85
Jurassic Park - L.W. 89,85
K-1 The Arena Fighters 99,85
Kurushi 89,85
Machine Hunter 89,85
Madden NFL Football 98 89,85
Magic: The Gathering 89,85
Marvel Super Heroes 89,85
MDK 89,85
Moto Racer 89,85
Motor Mash 89,85
Nascar Racing 98 89,85
NBA Hangtime 89,85
NBA Live 98
NFL Quarterback Club 98
NFL 98 89,85
NFL Breakaway 98 89,85
NFL Open Ice 94,85
Nightmare Creatures 114,85
Nuclear Strike 89,85
Odd World - Abe's Odd 89,85
Overboard! 89,85
Pandemonium 2 89,85
PaRappa The Rapper 89,85
Pax Corpus 89,85
PGA Tour 98 89,85
Power Soccer 2
Puzzle Bobble 3D 144,85
Rayman PLAT 44,85
Resident Evil D.C. 89,85
Resident Evil - D.C. 89,85
Ridge Racer PLAT 49,85
Risiko 89,85
Road Rash PLAT 44,85
Rosco McQueen 89,85
Street Fighter EX Plus 89,85
Tekken PLAT 49,85
Test Drive 4
Time Crisis incl. Gun 189,85
TOCA Touring Car Champ. *
Tomb Raider 2 94,85
V-Rally 94,85
Warcraft 2
WCW vs. The World 94,85
Wipeout PLAT 49,85
Worms PLAT 44,85
Wrecking Crew 94,85
X-Men: Child Atom 89,85
Z 84,85

SAT

Gex 39,85
Hebereke 2 74,85
Hi Octane 94,85
J.M. Football NFL 98 84,85
Jurassic Park - L.W. 89,85
Krazy Ivan 89,85
Last Bronx 94,85
Madden NFL 98 *
Mighty Carpet 94,85
Manx TT - Superbike 104,85
Marvel S. Heroes 89,85
Mr. Bones 74,85
Mystery Mansion 59,85
Nascar Racing 98 *
NBA Jam 89,85
NBA Live *
NFL Quarterb. Club '97 89,85
NFL Breakaway 98 89,85
NFL Hockey 98 *
PGA Tour Golf 97 69,85
Pro Pinball 89,85
Resident Evil 104,85
Rise 2: The Resurrection 49,85
Rush Rash 79,85
Robo Pit CLASSIC 49,85
Sega Touring Car 99,85
Skeleton Warriors 79,85
Starfighter 3000 79,85
Steamgear Mash 49,85
Tempest 2000 89,85
Tennis Arena 99,85
Tetris Plus 79,85
Thunderforce 2 & 3 89,85
Thunderforce 5 149,85
Virtua Fighter Kids 44,85
Virtua Volleyball 59,85
Warcraft 2 89,85
Whizz 89,85
Wipeout 2097 84,85
W-Wide Soccer 98 94,85

ACHTUNG! NEU!

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System!

NEU seit 8. November

LADEN (200qm)

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48

46045 Oberhausen

el: 0208 - 20518-33/44

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Wareneindungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Trops, Oliver

ACHTUNG! NEU!

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System!

Versandzentrale

LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29

76133 Karlsruhe

Tel: 0721-93357-10/11

NHL Face Off '98



Dank der "strengerer" Künstlichen Intelligenz müssen Tore diese Saison härter erarbeitet werden.



Dieser Schuß war eher für die oberen Zuschauerränge bestimmt.

Kaum zu glauben, aber Sonys Face Off geht dieses Jahr tatsächlich schon in die dritte Runde. Nachdem der mittlere Teil der Serie, sprich die 97er Version, bereits mit allen zur Zeit angesagten State-of-the-Art-Features, wie Icon Passing, Achtspielermodus, Spieler kreieren, Prügeleien, etc. aufwarten konnte, haben sich die Entwickler diesmal vor allem um die Grafik-Engine gekümmert. Die unschöne und veraltete 3D-Bitmap-Grafik ist einem sehr flüssigen und schnellen Hi-Res-Mode gewichen, wobei die Akteure nun aus fein texturierten Polygongerüsten bestehen. Echte Spieler auf dem Eis dienen als Motion-Capture-Vorlage, was sich bei sämtlichen vorhandenen Bewegungsmustern, wie dem Rückwärtsfahren, Schüsse antauschen, unterschiedlichen Checks oder den gelungenen Jubelszenarien zeigt. Aber auch andere Kleinigkeiten wurden berücksichtigt: Prallt Ihr z. B. mit vollem Karacho an die Bande, dann wackelt das Plexiglas richtig. Manchmal gelingt es Euch sogar, die Gatorade-Flasche des Keepers, die dieser oben auf dem Tor abgestellt hat, mit dem Puck runterzuschießen. Alle 26 NHL Teams mit echten Spielern und Originalstadien (Aufstellungen aus der letzten Saison)



NHL Face Off '98 hat der 3D-Bitmap-Grafik vom letzten Jahr eine klare Absage erteilt. Das Handling ist aber nach wie vor ausgezeichnet.

werden hier geboten. Integriert Ihr selbst erschaffene Spieler in Euer Team, dann erscheint nun auch bei NHL Face Off deren Name auf dem Trikot.



Sony hat vor zwei Jahren einen ziemlich Achtungserfolg mit seinem ersten Face Off erzielt, das vor allem wegen mäßiger Konkurrenzprodukte ins Auge fiel. Inzwischen hat aber sowohl EA (NHL '98) als auch Virgin (NHL Powerplay 98) kräftig nachgebessert bzw. sind neue Mitbewerber (Acclaim mit NHL Breakaway) an die Spitze geeilt. Da reicht es natürlich als vermeintlicher Anführer im Rennen um den Programmierer-Stanley-Cup nicht aus, nur der Grafik zu feilen. Zugegebenermaßen sieht Face Off '98 wesentlich besser aus als sein Vorgänger und ist zudem sogar deutlich

schneller. Gerade Sportspiele leben aber auch von einer möglichst realitätsgetreuen Zuschauerkulisse und da schneidet allen voran EAs Simulation um Klassen besser ab. Hat man so ein langweiliges, ja geradezu nerviges Publikum wie hier für möglich gehalten? Oder wollte sich Sony diese Hausaufgabe für nächstes Jahr aufheben, damit dann jedermann schreiben kann "Nu is alles paletti, besser kann's nur auf der PlayStation 2 noch werden"? Obwohl auch beim dritten Update wieder einige neue Taktik-Features eingebaut wurden, habt Ihr bei sämtlichen Konkurrenten mehr strategische Auswahlmöglichkeiten. Wer natürlich nur auf "Skate and Rush" steht, wird hier vollstens zufriedengestellt. Fazit: Alles in allem ein grundsolides Game, das zur Zeit grafiktechnisch die Nase vorne hat.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Eishockeysimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Sony
Spieler:	1-8
Speicheroption:	MC 4 Blöcke
Features:	Analog-Controller - kompatibel
Schwierigkeitsgrad:	4-7
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	90%
Musik:	~ %
Soundeffekte:	60%

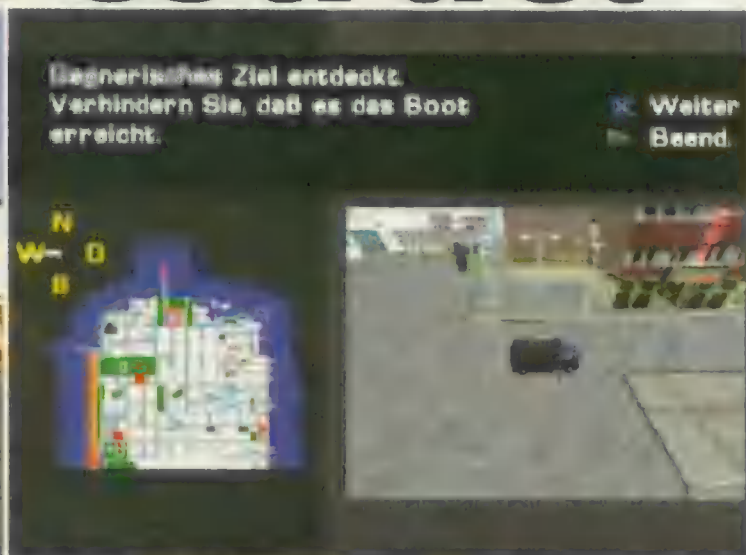
Spielspaß: 83%

Fachlehrer/Lehrkräfte erwünscht

Auto Destruct



Die Explosionen gehören zu den Highlights von Auto Destruct.



Die Jünger des Lazarus - Kults (die Namensgleichheit mit dem Schutzheiligen der Aussätzigen ist rein zufällig) machen mit terroristischen Aktivitäten verschiedene Großstädte unsicher. Der Tempel hat Euch ausgewählt, der Gewalt Einhalt zu gebieten. Also setzt Ihr

Euch ans Steuer eines gepanzerten und schwerbewaffneten Sportwagens, um Lazarus' Pläne zu vereiteln. Zunächst beschränken sich die Anschläge der Anarchisten auf San Francisco, später weitet sich die Verbrecherjagd auch auf London, New York und Tokio aus. Per Funk teilt Euch das Hauptquartier die nächsten Missionen mit, die auf dem Kartenbildschirm auch schriftlich ausgegeben werden. Die Befehle beinhalten unterschiedliche Aufgaben wie das Zerstören von bestimmten Zielen, das Beschützen von Prominenten oder Informanten oder die Entschärfung von Bomben inklusive Zeitlimit. Der Kompaß links unten zeigt die Richtung zum nächsten Zielort ebenso an wie gegnerische Fahrzeuge und bei starker Beschädigung den Weg zur Werkstatt. Reparaturen kosten Kohle, doch erfolgreich absolvierte Missionen werden mit vierstelligen Beträgen belohnt. Waffen werden meist per Hubschrauber abgeladen und von Euch eingesammelt. Unter anderem



Mit den L-Tasten wechselt Ihr die vier angebotenen Kamerapositionen durch. Links unten seht Ihr den Kompaß.

stehen Euch zielsuchende Raketen, ein Maschinengewehr und ein durchschlagsstarker Laser zur Verfügung. Mit weiteren Extras frisiert Ihr Euren Flitzer auf, leistungsstärkere Motoren und neue Reifen verbessern die Fahreigenschaften erheblich. **Auto Destruct** unterstützt sowohl das NeGcon als auch das neue Analog-Pad. Am Ende jeder Mission, die sich aus mehreren Aufträgen zusammensetzt, dürft Ihr Euren Spielstand speichern.



Grafisch erinnert **Auto Destruct** stark an den dritten Teil einer inzwischen indizierten Trilogie. Die Stadtzentren wurden detailliert gestaltet, das Scrolling wirkt schnell und flüssig, lediglich der Popup-Effekt

nervt etwas. Spielerisch fehlt EAs Actionrenner leider die Tiefe, der ständigen Raserei hätte etwas Abwechslung gutgetan. So absolviert Ihr eine Mission nach der anderen, rauscht stunden-



Auto Destruct gehört zu den wenigen Spielen, bei denen die Cockpit-Perspektive ganz brauchbar ist.

lang durch dieselben Stadtteile, bis endlich ein Ortswechsel neue Hoffnungen weckt. Aber auch in den anderen Regionen folgt nicht mehr viel Neues, von Langzeitmotivation keine Spur. Mit innovativerem Spieldesign hätte **Auto Destruct** sogar ein Classic verdient, so bleibt es ein nettes Ballerspiel ohne große Höhepunkte.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Neurostone
Testversion:	Electronic Arts
Spiler:	1
Speicheroption:	MC, 1 Block
Features:	Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	75%
Musik:	66%
Soundeffekte:	69%

Spiespaß: 72%

King Games

Tel. 062 822 81 69

Fax. 056 567 30 51

SCHWEIZ

SCHWEIZ

SCHWEIZ

SCHWEIZ

N64

Pal System	249,-	Game Shark	79,-
Original Pad	56,90	Original Memory Card	34,-
Aerofighters Assault	109,-	Diddy Kong Racing	89,-
Bomberman	89,-	Gretzky Hockey '98	109,-
Chameleon Twist	109,-	Lamborghini	109,-
usw.			

PSX

Pal System	239,-	Pads und div. Zubehör	ab 18,90
Bugriders	89,-	One	89,-
Fifa '98	87,-	Spawn	89,-
Masters of Teräs Käsi	89,-	Tomb Raider III (kompl. dt.)	94,-
usw.			

SAT

Enemy Zero	85,-	Sega Touring Car	85,-
NHL All Star Hockey '98	85,-	Sonic R	85,-
usw.			

Diverse Lösungsbücher wie z.B.:

Diddy Kong Racing, San Francisco Rush, Tomb Raider 2, usw.

3 Spielstationen zum Testen der Spiele / T-Shirts / Posters / usw.

NEU! Wir sind umgezogen - noch größer - noch mehr Auswahl! NEU!

King Games - Rain 14 - Ladenpassage Rainbow - 5000 Aarau

Gebrauchtspele !

- An- und Verkauf -

SEGA * Nintendo * NEO-GEO * Sony

030/7 87 51 92 - 030/7 81 15 36

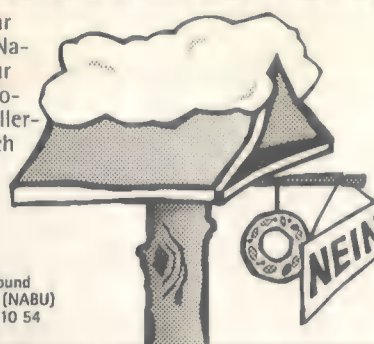
„Marktübersicht Telespiele“ gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 - 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 - 4532273

VORSICHT WINTERFÜTTERUNG

Winterfütterung schadet mehr als sie nützt. Sie pfuscht der Natur ins Handwerk und hilft nur wenigen, ohnehin häufigen Vogelarten. Bevor Sie die Hersteller-Kassen füttern, füttern Sie sich lieber mit Informationen (für 3,- DM in Briefmarken).



Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Galaxy Mega Play

PlayStation Boot Chip 12,95 DM

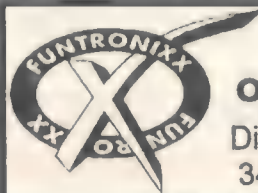


Tomb Raider 2	99,95	RGB Kabel	19,95
Crash Bandicoot 2	99,95	Link Kabel	19,95
Comm. & Conquer 2	99,95	RF Unit	39,95
Pandemonium 2	99,95	Padverlängerung	19,95
Baphomets Fluch 2	89,95	15 Block Dataflash	39,95
Discworld 2	89,95	120 Block Dataflash	59,95
MDK	89,95	360 Block Dataflash	89,95
Monopoly	89,95	720 Block Dataflash	109,95
Risiko	89,95	Game Buster Datafl.	89,95
Bust A Move 3	59,95	Sony Original Pad	49,95
Fifa 98	89,95	Sony Analog Pad	59,95
Resident Evil D.C	84,95	Edge Transp. Pad	24,95
Fighting Force	99,95	neGeon Analog Pad	79,95
Time Crisis inkl. Gun	139,95	Just Table Board	59,95
Street Fighter EX	89,95	Namco Arcade Stick	99,95
Final Fantasy 7	109,95	4 Spieler Adapter	69,95
Moto Racer	89,95	Just Gun mit Laserp.	99,95

PlayStation Multinorm inkl. RGB ■ 6 Monaten Garantie nur 329,- DM

PlayStation Multinorm Value inkl. RGB ■ 12 Monate Gar. nur 399,- DM

Bochumerstraße 188 - 44625 Herne
Tel: 02323 451885 - Fax 02323 459044



Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14
34117 Kassel

TEL. & FAX: 0561 - 12477

Versand: 0561 - 7393801



Nintendo ■■	289,90,-	Saturn	
Pads org. Nintendo	49,90,-	Umbau Saturn	79,90,-
Adapter N64	39,90,-	Bug Too	59,90,-
Shaker Pack	34,90,-	Mekun 3D	89,90,-
Skaker Pack mit memory	49,90,-	Exhumed	79,90,-
F1 Pole Position	139,90,-	Pandemonium	79,90,-
Lylat Wars + Rumble	129,90,-	Super Puzzle Fighter	49,90,-
Wayne Gretzky Hockey	119,90,-	Resident Evil	89,90,-
NBA Hang Time	119,90,-	Last Bronx	99,90,-
War Gods US.	109,90,-	US. + dt. Spiele	ab 29,90,-
Hexen US.	99,90,-		
Mischief Makers US.	159,90,-		
Mace - The Dark Age US.	159,90,-		
Int. Super Star Soccer	119,90,-		
Extreme G.	139,90,-		
Multi Racing	119,90,-		
NFL Quarterback Club ■■	139,90,-		
Bomber Man	89,90,-		
Clayfighter ■■ 1/3	139,90,-		

Sony PSX Playstation	359,90,-
mit Umbau	
G. Police	104,90,-
Ace combat 2	89,90,-
Croc	89,90,-
Colony Wars	89,90,-
Kurushi	79,90,-
Rapid Racer	89,90,-
V Rally	89,90,-
Final Fantasy 7	107,-
Command & Conquer 2	99,90,-
MDK	99,90,-
Pandemonium 2	89,90,-
Fighting Force	99,90,-
Time Crisis +Gun	159,90,-
Tomb Raider 2	94,90,-
Crash Bandicoot 2	99,90,-

Ab einem Bestellwert
von 250,- DM
(ohne Hardware)
Versandkosten frei!
Ladenpreise
können abweichen

RGB Kabel	29,90,-
Pad Verl.	14,90,-
Memory Card	34,90,-
Pad Sony	39,90,-
Analog Pad	49,90,-
Pad Rumble Umbau	39,90,-
Import PSX Spiel	ab 39,90,-
Bushido Blade jp.	119,90,-
Clock Tower Adv.	119,90,-
Gun Bullet	99,90,-
usw.	

NEO - GEO RESTPOSTEN I

Weitere Titel ab Lager lieferbar !!!

Alle Artikel werden grundsätzlich
per NN zzgl. 10 DM Versandkosten versandt.
Annahmeverweigerungen werden pauschal in
entstandenen Lieferkosten von DM 100,- berechnet.

Platinum Titel	je 44,90,-
Sony Spiele	ab 39,90,-

Media Control TOP 10

SUPER NINTENDO	(2)	Super Streetfighter 2 – Classic Line	SNES
	(1)	Lucky Luke	SNES
	(6)	Donkey Kong Country 3	SNES
	(4)	Super Mario All Stars – Classic Line	SNES
	(5)	Das Dschungelbuch – Classic Line	SNES
	(8)	Lufia	SNES
	(3)	Donkey Kong Country – Classic Line	SNES
	(neu)	F-Zero	SNES
	(7)	Super Mario Kart – Classic Line	SNES
	(neu)	Super Soccer	SNES
SATURN	(1)	Resident Evil	Saturn
	(2)	Tomb Raider	Saturn
	(3)	Warcraft 2	Saturn
	(8)	Blazing Dragons	Saturn
	(4)	Command & Conquer	Saturn
	(neu)	Discworld 2	Saturn
	(5)	Dragon Force	Saturn
	(-)	Bombberman	Saturn
	(7)	Sega Rally	Saturn
	(10)	Dark Savior	Saturn
PLAYSTATION	(neu)	Tomb Raider II	PlayStation
	(neu)	Final Fantasy VII	PlayStation
	(2)	G-Police	PlayStation
	(4)	Command & Conquer 2	PlayStation
	(neu)	Hercules	PlayStation
	(5)	Croc – Legend of the Gobbos	PlayStation
	(9)	Rayman – Platinum	PlayStation
	(3)	Oddworld – Abe's Oddysee	PlayStation
	(neu)	Monopoly	PlayStation
	(10)	V-Rally	PlayStation

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

1	Skullmonkeys	PlayStation	90%
2	Z	PlayStation	87%
3	FIFA '98: Road to World Cup	Nintendo 64	85%
4	Grand Theft Auto	PlayStation	85%
5	Bust-a-Move 3	PlayStation	85%
6	adidas Power Soccer 2	PlayStation	83%
7	NHL Face Off '98	PlayStation	83%
8	Herc's Adventure	PlayStation	79%
9	Steep Slope Sliders	Saturn	74%
10	Auto Destruct	PlayStation	72%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

VG-LESER Top 10

1	Final Fantasy VII	PlayStation
2	Goldeneye	Nintendo 64
3	extreme G	Nintendo 64
4	Mario Kart 64	Nintendo 64
5	Tomb Raider 2	PlayStation
6	Resident Evil	PlayStation
7	Formel 1 '97	PlayStation
8	Diddy Kong Racing	Nintendo 64
9	Resident Evil DC	PlayStation
10	ISS 64	Nintendo 64

Bitte schickt eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort „Hits“, Gruber Str. 11, a. 85586 Poing, Fax: 0 81 21/95 12 98

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT ... Arkanoid Returns, PS
... weil's mit Paddle einfach Mega-Genial ist

HÖRT ZUR ZEIT ... Metallica, Re-Load
... weil die Alt-Rocker noch richtig fetzen

FILM-FAVORIT ... Face/Off
weil es einfach der beste John Woo-Film ist



SPIELT ZUR ZEIT ... Thunderforce 5, Saturn
todesgeiler Sound und klassisches Gameplay

HÖRT ZUR ZEIT ... Paradisio, Bailando
... weil es ihn an Mexico erinnert

FILM-FAVORIT ... Alien Resurrection
weil er sonst nix gesehen hat diesen Monat



SPIELT ZUR ZEIT ... Grand Theft Auto, PS
weil er inzwischen alle Kurse auswendig kennt

HÖRT ZUR ZEIT ... nur Radio
... weil sein CD-Player den Geist aufgab

FILM-FAVORIT ... The Blackout
... weil Dennis Hopper einfach geil spielt



ÜBT ZUR ZEIT ... FIFA 98, N64
weil er wenigstens 1x gegen Ralf gewinnen will

HÖRT ZUR ZEIT ... den Bonus-Room-Track
... aus Skull Monkeys (saueilo!!!)

FILM-FAVORIT ... Screem
... weil's so schön gruslig ist



SPIELT ZUR ZEIT ... Skull Monkeys, PSX
... weil's turbowitzig erfrischend rüberkommt

HÖRT ZUR ZEIT ... Mika Vainio, Onko
... (so 'ne holländische Klanginstallation)

FILM-FAVORIT ... Funny Games
... weil die Schmerzgrenze erreicht wird

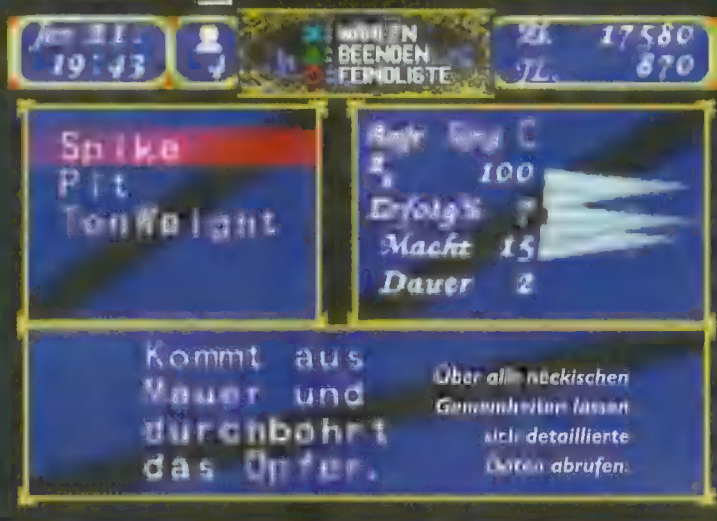
KINOHITS des Monats

1	Hercules	mit lauter Kleinkindern im Kino
2	The Game	mit Michi Douglas
3	Sieben Jahre in Tibet	mit Sexy-Face Brad Pitt
4	Project: Peacemaker	mit George Clooney
5	Scream – Schrei!	mit Horror von Wes Craven
6	Ganz oder gar nicht	mit Nackedeis
7	Air Force One	immer noch mit Harrison Ford
8	Ballermann 6	mit Quatschkopf Tom Gerhardt
9	Fletcher's Visionen	mit viel Verschwörung
10	Austin Powers	mit Mieke (Liz Hurley)

Devil's Deception



Wird Das schmale
Riesenkriechen ist
unseres Wand-
speerfalle ausge-
wiehen.



Spike
Pit
Tonknight

Rang C
100
Erfolg 7
Macht 15
Dauer 2

Kommt aus
Mauer und
durchbohrt
das Opfer.

Über allen näckischen
Gemeinheiten lassen
sich detaillierte
Daten abrufen.

Da behaupte noch einer, Spiele laufen immer nach dem gleichen Prinzip („Erledige alle Bösewichte“) ab. Sunsoft belehrt uns mit Tecmo's **Devil's Deception** da eines Besseren und dreht den Spieß um. Nach einem mittelalterlichen Komplott landet Ihr für einen Vaternmord, den eigentlich Euer diabolischer Bruder begangen hat, am Galgen und erhaltet netterweise von der Hölle die Chance zur Rückkehr auf die Erde, falls Ihr es schafft, den leibhaftigen Satan wiederzubeleben. Das ist aber nur durch Zufuhr von genügend frischen Seelen möglich, die in Gestalt von Abenteurern und Verzweiften eine sagenumwobene Burg in der Hoffnung auf Schätze aufsuchen. Als frisch eingesetzter Burgherr (O.K., zuerst muß der alte Herrscher um die Ecke gebracht werden) versucht Ihr nun, die Eindringlinge mit Euren Fallen und später auch mit selbstgeschaffenen Monstern zu fangen und in für Euch wichtige Taler und Zauberkraft umzuwandeln. Das Ganze läuft dann so ab: Nachdem Ihr Eure Besucher hinsichtlich Stärke und Gewandtheit gemustert habt, kauft Ihr im Strategieteil neue Gänge und verschiedene Zimmer und modelliert die Verließe derart, daß Eure fiesen Fallen (Stahlkäfige, Speergruben, tonnenschwere Gewichte, Bärenfallen etc.) am besten zur Geltung kommen. Ist alles niederträchtig genug nach Euren Wünschen eingerichtet, macht Ihr im 3D-Action-Modus sozusagen Jagd auf die Lara Crofts dieser Welt. Mit simulierten Hilferufen und Todesschreien lockt Ihr die armen Opfer an und aktiviert zum richtigen Zeitpunkt, der auf dem Screen durch ein blinkendes rotes Dreieck angezeigt wird, Eure vorinstallierten Bosheiten, auf daß die unachtsamen Schatzsucher in ihr Verderben rennen. Um Euer Ziel zu erfüllen, müßt Ihr „richtig herzlos



Jetzt sitzt er in
der Falle, der
Ninja. Her mit
der Energiel
Fange haben



Auf der Karte observiert Ihr Eure Fallen (gelb) und Eindringlinge (rote Strichmännchen).

sein“ (Zitat Satans Botin) und sogar eine arme Lady, die Schätze für die Heilung ihrer kranken Tochter sucht, in eine Messerwand laufen lassen. Insgesamt 6 Stages lang verteidigt Ihr so Euer Gemäuer, ab Numero drei („Die Seelenessenz“) bekommt Ihr es mit richtig ausgefuchsten Widersachern zu tun. Ein Save verschlingt übrigens neun (!) Memory Card Blocks. rk



Für die Spielidee bekommen Tecmo/Sunsoft von mir für **Devil's Deception** eine 1+ verliehen, doch leider existiert bei Videospielen eine Parallele zum Fußball: Eine super Idee mit schwacher Ausführung ergibt trotzdem kein Tor.

Die Eindringlinge in Eurer Burg verhalten sich stellenweise wirklich dämlich: Sobald Euch z.B. ein Kaufmann erblickt, wirft er Euch permanent Pfannen um die Ohren. Tippt Ihr ihm dann auf die Schulter, will er mit Euch wie auf einem ganz normalen Bazar handeln. Das Fangen an sich stellt sich in späteren Levels mehr oder weniger als Glückssache heraus. Ob Ihr die Fallen kurz vorher oder beim Blinken auslöst, macht da keinen großen Unterschied: Nachdem sich der Ninja auch unter der 20sten Messerwand weggeduckt hat, fragt man sich schon, was man denn noch tun soll. Eure einzige Aktionsmöglichkeit im

Action-Modus besteht nämlich im Knöpfchen-drücken bei Falle in Sichtweite. Und warum muß das Stürzen in eine Fallgrube bei diesem doch ernstesten Spielthema von Paulchen Panther-Trickfilm-Soundeffekten begleitet werden? Ungewollt komische Dialoge lassen auch etwas die Atmosphäre verblassen. Trotzdem: Wer mal eine völlig neue Gameplay-Idee ausprobieren möchte, dem sei **Devil's Deception** trotz seiner Bugs ans Herz gelegt.

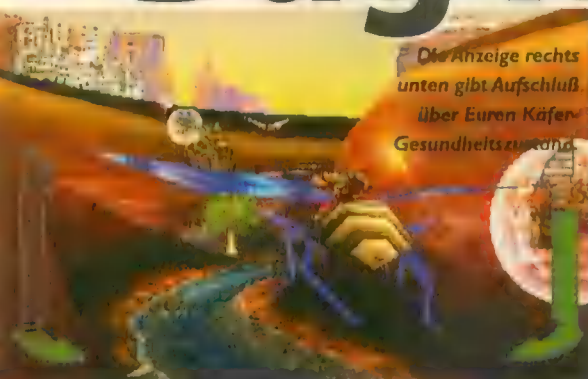
WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Strategie
Datenträger:	CD
Hersteller:	Tecmo/Sunsoft
Testversion:	Laguna
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 9 Blocks
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	65%
Musik:	62%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß: 70%

Bug Riders

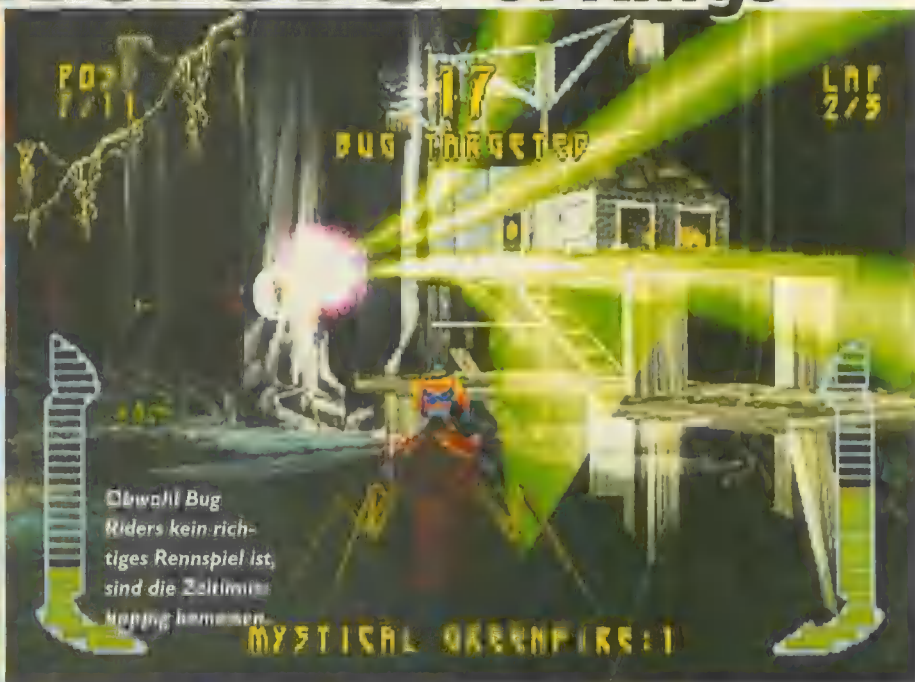
The Race of Kings



Die Anzeige rechts unten gibt Aufschluß über Euren Käfer-Gesundheitszustand.



Mr. Cheat gibt's auch den Tiger-shark-Prototypen.



Obwohl Bug Riders kein richtiges Rennspiel ist, sind die Zeitlimits knapp bemessen.

MYSTICAL OVERNIGHTS: I

Jedem Kollegen im Haus bzw. jedem Besucher, der während unserer Bug-Rider-Testsessions gerade zufällig im Spielzimmer vorbeilief, entfuhr beim Anblick dieses seltsam anmutenden Machwerks spontan ein Satz in der Kategorie von „Gottogott, was für ein Superschwachsinn!“. Um diese heftige Reaktion verstehen zu können, muß man wissen, daß Eure Spielfigur hier in Panzer-Dragon-Manier auf einem blecheren Käfer reitet, dessen Geschwindigkeit durch den Einsatz eines Schlagstocks geregelt wird. Obwohl dies klingt wie die Beschreibung eines neuartigen Rennspiels, trifft es den Kern der Sache nicht wirklich. Drescht Ihr nämlich ununterbrochen auf Euer armes Insekt ein, fängt selbigen furchtbar zu quieken an. Bei kontinuierlichem Mißbrauch scheidet Ihr sogar frühzeitig wegen „Motorschaden“ aus. Wählt man nicht gerade den Extermination-Modus, wo es sowieso ausschließlich darum geht, so viele gegnerische Käfer-Ritter wie möglich mit Eurer Bordkanone oder den Special Weapons abzuschießen, müßt Ihr Euch im Campaign-Modus nur jeweils für ein weiteres Rennen qualifizieren. Im Fantasy-Königreich von Balsamico, ähh.. Entymion, wird nämlich ein Thronfolger gesucht, der mittels dieses beschuerten Kampfes bestimmt werden soll. Da Ihr, wie schon gesagt, nicht immer Höchstgeschwindigkeit fliegen dürft, besteht die zweite Möglichkeit, um sich vorne zu platzieren, darin, taktisch vorzugehen, indem Ihr Eure 15 Mitstreiter einfach abballert. Das regelmäßige Anpeilen von Beschleunigungsringen ist ebenfalls hilfreich, um voranzukommen, wobei das Durchfliegen blauer Beschleuniger zusätzlich



Zu zweit könnt Ihr gegen- oder miteinander spielen.

Extra-Zeit einbringt (um das Zeitlimit einzuhalten) und bunte Ringe (wechseln ihre Farbe) zu verschiedenen Extrawaffen verhelfen. Entgegen den Verlautbarungen in der Pressemitteilung besteht leider keine „unbegrenzte Bewegungsfreiheit für rasante Überholmanöver“. Durch die unsichtbare, aber vorhandene Streckenbegrenzung werdet Ihr immer schön auf Kurs gehalten. Zwischen 8 verschiedenen Fahrern und Käfern dürft Ihr wählen. Ist Euch nicht nach Thronbesteigung zumute, könnt Ihr Euch auch im Time-Trial- oder Zweispielermodus versuchen. ds



Die Entwickler von n-space haben sich schon bei Tiger Shark nicht mit Ruhm bekleckert, so daß unsere Vorfreude eher gedämpft war. Der Spagat zwischen Rennspiel mit Hoverbikes (hier in Form fliegender Käfer)

und einem Action-Game ist gründlich in die Hose gegangen. Es wäre besser gewesen, die üblichen Rennspielelemente samt einer Streckenmarkierung beizubehalten und denjenigen Fahrer zu belohnen, der immer Vollgas gibt, in den Kurven geschickt sli-

det und nie anrempelt. So müßt Ihr umständlich mit einem Schlagstock im richtigen Rhythmus auf Euer Gefährt einschlagen, statt das Gaspedal richtig durchtreten zu dürfen und hin und wieder per Druck auf die L2-Taste Euren Schutzschild ausfahren. Was für ein Krampf! Selbst die relativ große Anzahl von 16 Kursen kann nicht wirklich überzeugen, da es sich im Prinzip lediglich um fünf sehr kurze Strecken handelt, die in abgewandelter Form befahren werden. Da eine Zielform fehlt, ist das Schießen mit der Standardwaffe ein ungenaues Vergnügen. Aufgrund der ausgefallenen Idee kann man Bug Riders einen gewissen Unterhaltungswert, der allerdings eher auf unfreiwilliger Komik beruht, nicht absprechen. Schreitet kein Kammerjäger ein, dürfte die Insektenplage im Zuge der Flut an brillanten Weihnachtstiteln aber sowieso bald untergehen.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Fantasie-Shooter mit Rennspielelementen
Datenträger:	CD
Hersteller:	GTI
Testversion:	GTI
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC oder Paßwörter
Besonderheit:	Erstes Käferrennspiel
Schwierigkeitsgrad:	6-8
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	65%
Musik:	70%
Soundeffekte:	30%

Spielspaß: **58%**

**Kooperations-
partner
gesucht**

MARO

VIDEOSPIELE

NEO GEO CD

Single Speed

NEO GEO CD

JOYPAD	DM 69,90
RGB-KABEL	DM 39,90
ART OF FIGHTING 3	DM 139,90
BRIKINGER	DM 139,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 69,90
CROSSED SWORD	DM 79,90
CYBER LIP	DM 119,90
FATAL FURY 3	DM 49,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM 149,90
GALAXY FIGHT	DM 79,90
GOW CAIZER	DM 129,90
KARNOV'S REVENGE	DM 99,90
KING OF FIGHTERS 94	DM 49,90
KING OF FIGHTERS 95	DM 99,90
KING OF FIGHTERS 96	DM 129,90
KING OF FIGHTERS 97	DM 149,90
LAST RESORT	DM 119,90
MAH JONG	DM 99,90
METAL SLUG	DM 139,90
MUTATION NATION	DM 79,90
NINJA COMBAT	DM 79,90
OVERTOP	DM 139,90
PULSTAR BLAST	DM 149,90
PULSTAR	DM 89,90
ROBO ARMY	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM 139,90
SAVAGE REIGN	DM 69,90
SOCCER BRAWL	DM 119,90
STAKES WINNER	DM 99,90
SUPER SIDEKICKS	DM 79,90
TOP PLAYERS GOLF	DM 99,90
VIEW POINT	DM 99,90



REAL BOUT SPEZIAL

149,90

NEO GEO MODULE

KING OF FIGHTERS 97	DM 649,90
KIZUNA ENCOUNTER	DM 599,90
PULSTAR BLAST	DM 649,90
PULSTAR	DM 499,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM 249,90
ULTIMATE ELEVEN	DM 449,90

**Antik. Verkauf von Gebrauchten
NEO GEO MODULEN**

Playstation SONDERANGEBOTE

je 49,90

ACTUA SOCCER, AIR COMBAT, ALIEN TRI-
LOGY, BATTLE ARENA TOSHINDEN, BUST A
MOVE 2, CASPER, DESCENT 2, DESTRUCTION
DERBY, EXHUMED, FADE TO BLACK,
FIFA SOCCER 96, PANDEMONIUM, RIDGE
RACER, RIDGE RACER REVOLUTION, ROAD
RASH, ROBOTRON X, SPIDER, TEKKEN,
TRACK U. FIELD: TRUE PINBALL, WIPE
OUT, WORMS

!!! TOP ANGEBOTE !!!

GATIS!

TAMAGOTCHI
DINO

„Unser Weihnachts-
angebot... Sie
bis 31.12.1997
zwei Spiele Ihrer
Wahl bestellen,
halten Sie diese Ver-
sandkostenfrei
einen TAMAGOTCHI
„Tamagotchi“ Gratis
Vorrat reicht.

SONY

Playstation Friends



GRAND THEFT AUTO

299,90

84,90

SONY Playstation

Multi Umbau + RGB

ANALOG CONTROLLER	DM 89,90
ANTENNENKABEL	DM 39,90
CONTROL PAD ORIGINAL	DM 44,90
IN 4 FARBEN ERHÄLTICH	
HYPERBLASTER PISTOLE	DM 89,90
MEMORY CARD ORIGINAL	DM 39,90
MOGELMODUL GAMEBUSTER	DM 89,90
ACE COMBAT 2 DT.	DM 89,90
AUTO DESTRUCT	DM 89,90
BAPHOMET'S FLUCH 2	DM 89,90
BUG RIDERS	DM 89,90
BUST A MOVE 3 DT.	DM 69,90
CASTLEVANIA	DM 89,90
COLONY WARS	DM 89,90
COMMAND U. CONQUER 2	DM 99,90
COOL BOARDERS 2 01/99	DM 109,90
COURIER CRISIS	DM 89,90
CRASH BANDICOOT 2 DT.	DM 99,90
DEVILS DECEPTION	DM 84,90
DISCOWORLD 2 DT.	DM 89,90
DYNASTY WARRIORS	DM 89,90
FIFA SOCCER 98 DT.	DM 89,90
FIGHTING FORCE DT.	DM 99,90
FINAL FANTASY 7 DT.	DM 109,90
FROGGER	DM 89,90
G-POLICE DT.	DM 109,90
GRAND THEFT AUTO	DM 84,90
HERC'S ANDVENTURE	DM 89,90
HERCULES	DM 89,90
LOST WORLD	DM 69,90
MASS DESTRUCTION	DM 79,90
MDK	DM 89,90
MICRO MACHINES V3	DM 69,90
MONOPOLY	DM 89,90
MOTO RACER DT.	DM 89,90
NASCAR RACING 98	DM 89,90
NHL BREAKAWAY HOCKEY	DM 89,90
NIGHTMARE CREATURE 01/98	DM 99,90
NUCLEAR STRIKE	DM 89,90
ODD WORLD	DM 89,90
PANDEMONIUM 2	DM 89,90
PARAPPA THE RAPER. DT.	DM 79,90
RAPID RACER	DM 89,90
RESIDENT EVIL DIR. CUT DT.	DM 89,90
RISIKO	DM 89,90
SHADOWMASTER	DM 89,90
RESIDENT DIR. CUT DT.	DM 89,90
THEME HOSPITAL	DM 89,90

TIME CRISIS + PISTOLE	DM 189,90
TOCA TOURING CAR	DM 99,90
TOMB RAIDER II	DM 99,90
TRANSPORT TYCOON	DM 79,90
V-RALLY	DM 89,90
WARCRAFT 2	DM 89,90
Z	DM 79,90

SONY USA Importe

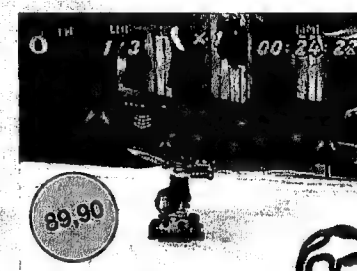
RESIDENT EVIL DIR. CUT DT.	DM 89,90
INCL. DEMO RE2	
NIGHTMARE CREATURE 01/98	DM 99,90
TIME CRISIS + PISTOLE	DM 189,90
CRASH BANDICOOT 2 DT.	DM 99,90

NINTENDO 64

Standard

JOYPAD IN 6 FARBEN ERHÄLT.	DM 59,90
MEMORY CARD ORIGINAL	DM 39,90
MOGELMODUL GAMEBUSTER	DM 99,90
RUMBLE PAK ORIGINAL	DM 39,90

BLAST CORPS	DM 119,90
BOMBERMAN 64	DM 89,90
CHAMELEON TWIST	DM 139,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DM 149,90
DARK RIFT	DM 149,90
DIDDY KONG RACING	DM 89,90
EXTREME G	DM 149,90
F1 POLE POSITION	DM 139,90
FIFA SOCCER 98	DM 149,90
G.A.S.P.	DM 149,90
GOEMON	DM 149,90
HEXEN 64	DM 129,90
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	DM 124,90
LAMBOGHINI CHALLENGE	DM 149,90
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	DM 139,90
MADDEN 64	DM 149,90
MARIO 64	DM 89,90
MARIOKART 64	DM 89,90
MISCHIEF MAKERS	DM 89,90
MULTIRACING CHAMPIONSHIP	DM 139,90
NFL QUARTERBACK CLUB 98	DM 139,90
SAN FRANCISCO RUSH	DM 139,90
TOP GEAR RALLY	DM 149,90
TURK	DM 139,90
WCW	DM 149,90



Diddy Kong Racing

89,90

SEGA SATURN

Grundgerät

UNIVERSALADAPTER	DM 34,90
BOMBERMAN DT.	DM 99,90
CROC	DM 99,90
DRAGON FORCE DT.	DM 99,90
ENEMY ZERO	DM 109,90
LAST BRONX	DM 99,90
LOST WORLD	DM 99,90
RESIDENT EVIL	DM 99,90
SEGA TOURING CAR	DM 99,90
WARCRAFT 2	DM 99,90

**Stuttgart
MARO**

Königsstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. (0711) 2214 22
Fax (0711) 2214 25

LADEN + VERLEIH

**Ulm
MARO**

Zeitblomstraße 31
89073 Ulm
Tel. (0731) 6 02 07 55
Fax (0731) 6 02 07 55

LADEN + VERSAND

**Reutlingen
MARO**

Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. (07141) 32 00 14
Fax (07141) 32 00 45

LADEN + VERSAND

**Herzogenaurach
MARO**

Königsstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. (09132) 6 06 58
Fax (09132) 7 56 19

LADEN + VERLEIH

**Spaichingen
MARO**

Obere Wiesen (Grosso)
73549 Spaichingen
Tel./Fax (07142) 60 37 63

LADEN + VERLEIH

**München
MARO**

Seldstraße 4
80335 München
Tel. (089) 54 83 00 36
Fax (089) 54 83 00 36

LADEN + VERSAND

**Baden-Baden
MARO'S Frey Spiel**

Rüthenstraße 7
76530 Baden-Baden
Tel. (07221) 3 81 30

LADEN + VERLEIH

**Ludwigsburg
MARO**

Topmedia
Spilthustraße 3
17163 Ludwigsburg
Tel./Fax (07141) 90 22 42

LADEN + VERLEIH

**Trier
Mell's Gameshop**

Metternichstraße 40
54282 Trier
Tel. (0651) 9 91 30 21
Fax (0651) 9 91 30 22

LADEN

**Hamburg
NRG**

Wandsbeker Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel./Fax (040) 25 56 63

LADEN

Versand-Telefon

(0711) 9 56 11 30
Fax (0711) 9 56 11 30

König-Karl-Straße 66 70372 Stuttgart
Mo. bis Fr. von 10.00 bis 18.30 Uhr

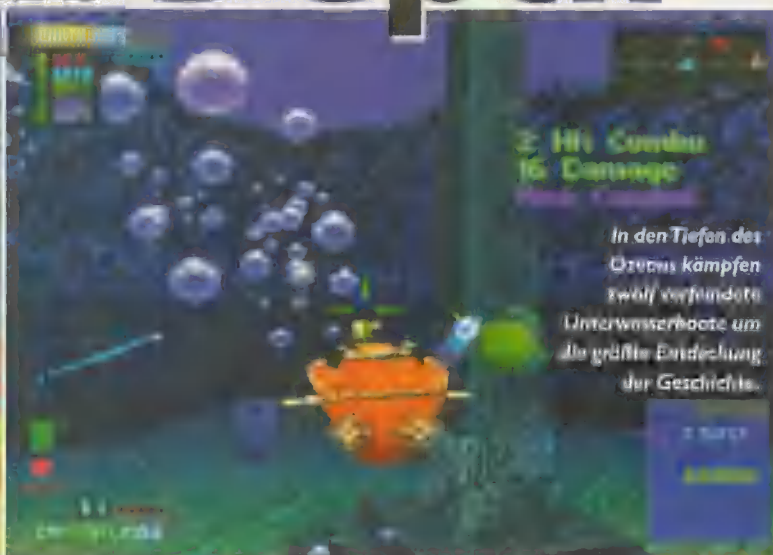
MAR im Internet: <http://www.maro-gmbh.com>

Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei. An und Verkauf von gebrauchten Spielen. Ratenkauf von Nintendo 64, NEO GEO, Sega Saturn und SONY PlayStation möglich. Spieldosen zu allen gängigen Konsolen spielen lieferbar. US- und Japanimporte am Lager. Handelsanfragen erwünscht!

Critical Depth



Die bunte Unterwasserwelt von Critical Depth lässt sich durchaus sehen lassen.



In den Tiefen des Ozeans kämpfen zwölf verbündete Unterwasserboote um die größte Entdeckung der Geschichte.

Die begehrten Power-Artefakte werden dem Gegner einfach abgeluchst.

Ein ungeheures Geheimnis

steht kurz vor seiner Enthüllung: In den Weltmeeren wurden mysteriös glühende Artefakte unbekannter Herkunft entdeckt, die sich besorgniserregend ausbreiten. In

den einst friedlichen Gewässern wütet nun ein furchterlicher Krieg, in dem sich verschiedene Parteien gegenseitig daran hindern wollen, das Rätsel dieser leuchtenden Wunderkapseln zu entschlüsseln. **Critical Depth** ist ein ballerorientiertes Sammelwettrennen mit anderen Widersachern, gegen heimtückische Waffensysteme und die Zeit. Zur Auswahl stehen zwölf verschiedene U-Boote, um durch weitläufige 3D-Gewässer zu tauchen: In den Tiefen des Ozeans lauern bizarre Kreaturen und tückische Strömungen - ein falsches Manöver, und unser Unterwassergefährte wird von den Felsen zertrümmert. Absolut überlebensnotwendig ist das schnelle Navigieren sowie das geschickte Ausweichen bei Torpedo-Angriffen. Das Spielziel besteht darin, alle Kapseln vor den Konkurrenten einzusammeln und damit durch ein Energietor zu flüchten. Riesige Unterwasserlandschaften mit abwechslungsreichem Terrain dienen dafür als Spielwiese. Nur wer aufmerksam forscht und alle Vorteile nutzt, übersteht den Tiefdruck. Mit den vorderen L- und R-Tasten muß für die aktuelle U-Boot-Konkurrenz der richtige Waffentyp herausgepickt, ein Ziel fixiert



und abgefeuert werden. Zum Reinschnuppern genügt die Anwahl des Battle Mode. Geduldige Schlachtenbummler versuchen sich indes an der zehn Level-Mission. Im "Death Match"-Modus darf ein zweiter Spieler abtauchen - wahlweise als Verbündeter oder Gegner. Spezialeffekte wie Nebel, transparente Luftblasen und verschiedene Lichtquellen gaukeln uns dabei eine faszinierende Unterwasserwelt vor. ws



Gewiß, auf den ersten Blick bietet **Critical Depth** rasante Tiefsee-Action in atemberaubenden Unterwasserwelten. Immer neue, malerische Ozean-Panoramen (versunkene Städte, griechische Tempel-Labyrinth und Grotten-Gänge) sorgen zumindest für optische Abwechslung. Technisch wird **Critical Depth** zu einem Wechselbad der Gefühle: Das Spektrum reicht von einem „Wow“ bis „Naja“, obwohl letzteres deutlich überwiegt. Trotzdem kommen Wellengeplätscher und Tiefengefühl noch halbwegs gut rüber. Ihr braust unentwegt durch strömungsreiches Gewässer, ballert auf die lästige Konkurrenz und



Im Split-Screen-Mode dürft Ihr gegen einen menschlichen U-Boot-Fahrer antreten.

sammelt deren gepopste Artefakte ein. Der Spielspaß beschränkt sich damit allenfalls auf einen langen Nachmittag. Wer lieber mit actionlastigeren U-Boot-Simulationen in See sticht, wird **Critical Depth** über jeden vergleichbaren Vorgänger (z.B. **Tigershark**) lieben. Alle anderen wenden sich vielversprechenden Action-Abenteuern zu, die vielleicht in anderen Genre-Gewässern tümpeln. Für den ultimativen Tiefenkoller wird auch hier zu wenig geboten. Ein Jammer um die durchaus vorhandenen Entwickler-Qualitäten, aber mehr ist daraus leider nicht geworden.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Ballerspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	GT-Interactive
Testversion:	GT-Interactive
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC I Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	16
Grafik:	75%
Musik:	65%
Soundeffekte:	66%

Spielspaß: 60%

Herc's Adventure



Zeus' liebliche, überdimensionale Gattin Hera vermißt ihre Lieblingskuh und schickt Euch deshalb von Ellis nach Sparta.

Im zweiten Hercules-Spiel dieser Saison schickt Euch Lucas Arts in einem Action Adventure auf eine Reise ins antike Griechenland, die genau dort weitermacht, wo man beim erfolgreichen Duo **Zombies** und **Ghoul Patrol** auf dem Super Nintendo aufgehört hat. Eure von Hades entführte Götterfreundin will gerettet werden, und so marschieret Ihr alleine oder zu zweit als Hercules (zwei weitere Charaktere sind zusätzlich verfügbar) aus der Vogelperspektive durch das in alle Richtungen scrollende Bermudadreieck zwischen Athen, Sparta und Kreta. Nach altem Superheldenbrauch werden dabei glänzend animierte Zyklopen mit der Keule vernöbelt, Minotauren mit Poseidon-Dreizacken erlegt und sämtliche andere Monstren der griechischen Mythologie in bester Comic-Manier die Gräten verbogen. Anders als beim oben erwähnten Duo existiert in **Herc's Adventure** nur eine riesengroße Welt, in der Ihr von den Göttern im Gegenzug für Ihre Hilfe mit verschiedenen Aufträgen durch die Gegend geschickt werdet. Hera will ihre entlaufene Lieblingskuh wiederhaben, Poseidon trachtet nach dem Kopf des Minotauren-Königs, und Athene wünscht sich nichts lieber, als der verhassten Medusa den Garaus zu machen. Geblieben sind dagegen die verrückten und teilweise nichtsnutzigen Slapstickwaffen, die Ihr bei fliegenden Händlern gegen Gold kaufen oder in den verwinkelten Ecken des Spiels finden könnt. Mit einem Sack Frösche, aufblasbaren Kühen, Pfefferschoten oder Fischgräten läßt sich doch ganz ordentlich Jagd auf die griechische Armee machen, oder? Der unabwendbare Ein-Mann-Marathon wird im Laufe Eures Feldzugs durch



In der olympischen Muskelbude erhält Hercules den nötigen Schliff.



Ups, da hat der Zyklop unseren Helden glatt platt wie einen Pfannkuchen gemacht.



In Athen regnets Tresore (!) und der Weg zur Medusa ist großzügig beschildert.

Katapultflüge (schöner reisen in der Antike!), Ausflüge auf dem Rücken von Fischen oder Trainingseinheiten mit Betonkühen in der olympischen Muskel-Bude aufgelockert. Abspeichern läßt sich Euer Spielstand nur bei einem Geschichtsschreiber in den großen Städten für zwei Goldstücke, die erstmal gefunden werden wollen. Gebt Ihr den Geist auf, müßt Ihr zunächst in einem speziellen Level der Skelettarmee in Hades' Unterwelt entkommen, bevors 'normal' weitergeht.

rk



Welch ein Lichtblick! Endlich mal wieder ein auf exzellenter Zeichentrickgrafik basierendes Spiel der alten Schule im Dschungel des ganzen texturierten Polygon-Einheitsbreis. **Herc's Adventure** macht aufgrund der liebevollen Animationen, guten Pointen (Erste Wache: 'Rufus hat den Schlüssel', Zweite Wache: 'Das große Wildschwein hat Rufus gefressen') und des durchdachten Leveldesigns genauso viel Spaß wie seinerzeit **Zombies** in der 16-Bit-Ära. Erfri-schenderweise hat man sich beim Design der Helden und Götter meist nicht an die Klischees gehalten: Hercules läuft als schwarzhaariger Latino-Typ durch die Säulenlandschaft, und die der Sage nach

anmutigen Damen Athene und Hera werden als fette Riesenweiber dargestellt, was aber nicht minder Spaß ausfällt. Daß Ihr Euch aber in dem immens großen Areal immer wieder trotz Karte hoffnungslos verirrt, und die Tatsache, daß Ihr nur rennen könnt, solange ein wiederaufladbarer Balken voll ist, kosten das ansonsten sehr gute Comic-Action-Adventure knapp den Classic.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Lucas Arts
Testversion:	Softgold
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC I Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	74%
Musik:	70%
Soundeffekte:	70%

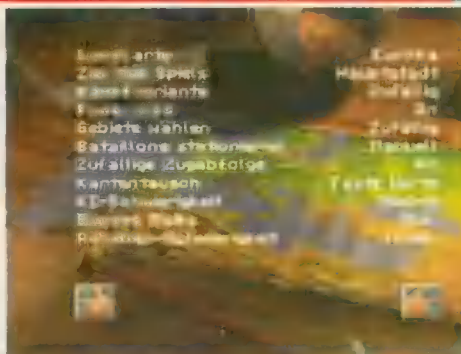
Spielspaß: **79%**

Risiko



Bei der Auswahl der richtigen Taktik hilft das Handbuch leider nicht weiter.

Durch die zahlreichen Optionen entstehen laufend neue Spielsituationen.



Die gerenderten Kampfszenen im kleinen Fenster retten die Grafikwertung auch nicht.



Ein Blick aufs Spielbrett bietet mehr Übersicht als die drei Karten der PS-Umsetzung zusammen.

Nach **Monopoly** folgt mit **Risiko** schon die zweite Konvertierung eines klassischen Brettspiels von Hasbro Interactive. Die PlayStation-Umsetzung beinhaltet neben dem Original-Strategiehit auch eine ultimative Fassung mit vielen neuen Optionen. Prinzipiell geht es bei **Risiko** um die Eroberung einzelner Gebiete oder sogar der ganzen Welt. Bis zu vier menschliche Generäle, fünf (klassisches Spiel) bzw. sieben (ultimatives Spiel) computergesteuerte Gegner, oder eine Mischung aus beidem, bekriegen sich auf verschiedenen Schauplätzen. Zu Beginn werden die zahlreichen Ländereien verteilt. Dies geschieht wahlweise zufällig oder Spieler-kontrolliert. Nacheinander absolvieren alle Kontrahenten ihre Züge, die aus vier Phasen bestehen. Zunächst wird die Verstärkung auf der Karte verteilt, gefolgt vom Kampfabschnitt. Ihr könnt nur angrenzende Gebiete attackieren, der Angriff erfolgt durch Würfeln. Die höchste Punktzahl entscheidet, welche Partei Einheiten verliert. Nachdem Ihr Eure Kriegszüge abgeschlossen habt, dürft Ihr Truppen aus einer Region in eine benachbarte befehlen. Falls zumindest eine Eurer Attacken erfolgreich war, erhaltet Ihr eine Gebiets-Karte, die Ihr später gegen zusätzliche Verstärkung

eintauschen könnt. Um die Lage zu sondieren, stehen Euch jederzeit drei Landkarten zur Verfügung, die eine politische, strategische und Kontinental-Übersicht bieten. Im ultimativen Modus spielen eine Vielzahl neuer Features, die weit über die Möglichkeiten eines Brettspiel hinausgehen, eine Rolle. Es lassen sich z.B. Bündnisse schließen, Power-Ups auf sammeln und Gefangene nehmen. Jeder Spieler bestimmt eine Hauptstadt, setzt Generäle ein, baut Festungen und darf sogar Reparaturen ausführen. Nach jeder Runde läßt sich der Spielstand speichern. rz



Zum Glück hat sich Hasbro Int. bei **Risiko** nicht auf die simple Umsetzung des Vorbilds beschränkt. Bei der klassischen Variante gelten die gleichen Kritikpunkte wie bei **Monopoly**:

Ohne Brett und Spielfiguren entsteht keine Gruppendynamik, vor dem Bildschirm kommt schnell Langeweile auf. Doch der ultimative Modus bietet jede Menge Optionen, die aus **Risiko** ein interessantes und spannendes Strategiespiel machen. Die Komplexität der Zusammenhänge bei Attacken ließe sich als Brettspiel niemals verwirklichen, hier spielen das Terrain, die Armeegröße,

umzingelte Gegner, Angriff auf dem Seeweg und weitere Faktoren eine Rolle. Taktisches Geschick ist also gefragt, während beim klassischen **Risiko** das Würfelglück entscheidet. Abgesehen von einigen gerenderten Einlagen erinnert die Optik an frühe 8-Bit-Zeiten, doch ausladende Grafiken sind auch nicht nötig. Zur flüssigen Steuerung empfehle ich dringend eine Maus, mit dem Joypad ist alles doch etwas mühselig.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Brettspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Hasbro Int.
Testversion:	Hasbro Int.
Spieler:	1-4
Speicheroption:	MC 4 Blöcke
Features:	Maus-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad:	3-9
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	41%
Musik:	45%
Soundeffekte:	40%

Spielspaß: **69%**

The Note



The Note erscheint mir wie das erste veröffentlichte Machwerk eines Yaroze-Hobbyprogrammierers.

Die Zeit der Resident Evil-Clones scheint gekommen. Sunsoft verpackt in ihrem The Note die Jagd auf Ratten, Zombies und Wölfe in einem riesigen Herrenhaus in eine Okkultismus-Story. Als freischaffender Journalist wurdet Ihr von einer japanischen Lady beauftragt, in Europa nach ihren halbwüchsigen Kids zu suchen, welche als letztes Lebenszeichen Bilder von sich in eben jenem Gemäuer, verbunden mit wirrem Gefasels über Geister und Dämonen, hinterlassen haben. Mit den üblichen Adventure-Menüs („Öffne“, „Untersu-

che“, „Verschiebe“ etc.) durchstreift Ihr in der Ego-Perspektive die zahlreichen Räume, kilt Monster mit der Shotgun (übrigens Eure einzige Waffe im gesamten Spiel) und löst Rätsel der Standardformel „Beschaffst Du mir, gebe ich Dir“. Ihr müßt in den stockdusteren Kammern jedoch durch Anzünden von Lampen, Kerzen oder Öffnen von Rolläden immer erst für ausreichend Beleuchtung sorgen. Werdet Ihr verwundet, verengt sich zusehends Euer Blickwinkel. Bei Bedarf kauft Ihr Ausrüstungsgegenstände beim freundlichen Händler in der Stadt und/oder ruht Euch im Hotel aus und speichert für zwei Blocks ab. rk



Kann mir mal jemand erzählen, wie man ohne jeglichen Anhaltspunkt auf Monster schießen soll? Kein Gewehr, kein Zielkreuz, kein Schuß und kein Einschlagloch sind zu sehen, lediglich einen Soundeffekt spendierten die Designer. Alle Räume sind spartanisch eingerichtet und texturiert, keine

Spur von Horrorflair und Gruselatmosphäre. 08/15-Rätsel, nur durchschnittlich animierte Gegner und das idiotische System des eingeschränkten Blickwinkels bei Verletzungen geben The Note schließlich den Rest. Gegen Clones an sich hätten wir ja überhaupt nichts, sie müssen nur gut gemacht sein!

WERTUNG

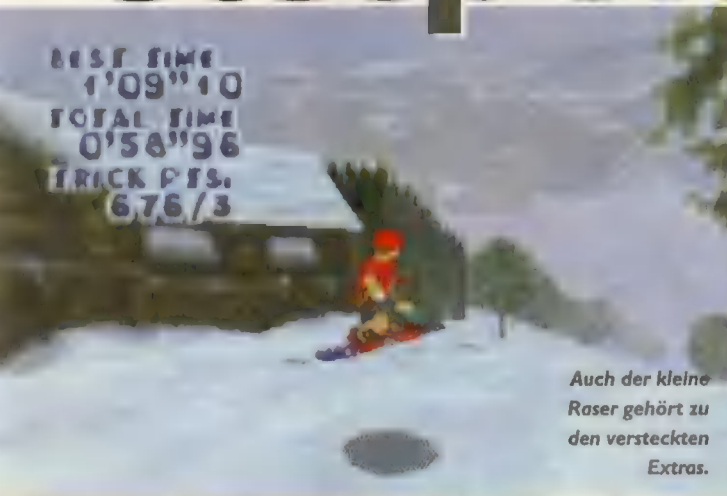
System: PlayStation
 Speletyp: Action-Adventure
 Datenträger: CD
 Hersteller: NK System
 Testversion: Sunsoft
 Spieler: 1
 Speicheroption: MC 2 Blocks
 Features: keine
 Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 110 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 12
 Grafik: 51%
 Musik: 45%
 Soundeffekte: 52%

Spielspaß: 42%

Inserentenverzeichnis

Acme The Game Company	105	Gamestore	61	Mitsui & Co.	25
ARJAY Games & Entertainment	97	GEC	59	O.I.T Versand	69
BMG Interactive	9,23,37	Grobis Gameshop	61	Psygnosis	5,39,65,120
Codemasters	77	GT Interactive	29	Roby Rob Shop	67
Eidos Interactive	26-27,51,82-83	Hasbro Interactive	12-13	Second to none	49
fun & run Versand	95	Hint Shop	55	Stargames	95
Funtronixx	107	King Games	107	Theo Kranz Versand	119
G-Press Dataservice	95	Konami	57	Top 4 Softwareversand	67
Galaxy Mega Play	107	Laguna Vertrieb	44-45,74-75	TV Games	107
Game it!	79	Maro GmbH	111	UFO Games	69
Game Profi	67	Media Point	31	Virgin Interactive	2-3,40-41,71
Gamers Point	103	Metropolis	91	Wolfsoft	55
				X-Ray	69

Steep Slope Sliders

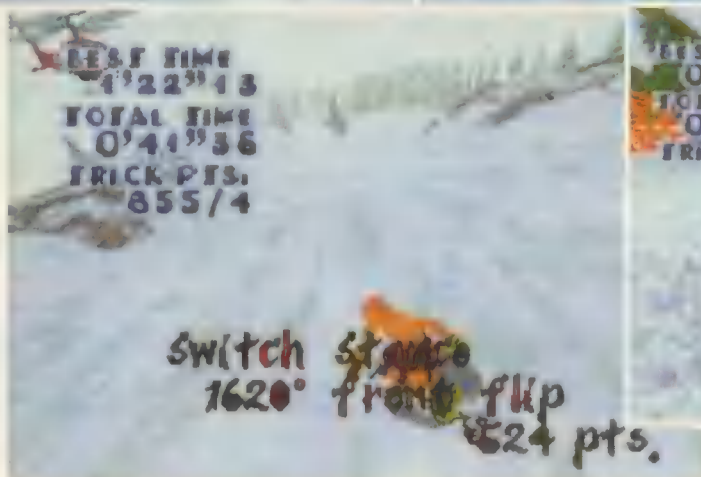


Auch der kleine Raser gehört zu den versteckten Extras.



Wer im Wald den optimalen Pfad findet, kann fast ohne Lenkmanöver durchrauschen.

Für viereinhalb Drehungen gibt's über 500 Punkte, solange auch die Landung paßt.



Anhand des blauen Ghost Riders seht Ihr genau, an welchen Stellen Ihr Zeit verliert.

Auch Sega läßt die Sportfans in der kalten Jahreszeit nicht im Stich. Neben **Winter Heat**, dem direkten Konkurrenten zu **Nagano Winter Olympics '98**, tritt Sega im Snowboard-Bereich dem PlayStation-Pendant **Cool Boarders 1** entgegen. Zu Beginn stehen vier mutige Sportler und sieben Strecken zur Auswahl. Eure Darbietung wird in zwei Kategorien bewertet, die benötigte Zeit und die durch Tricks erzielten Punkte. Die Renndauer hängt von Eurer Fahrkunst ab. Wer an Bäumen, Felsen und Häusern aneckt, verliert wertvolle Sekunden. Special Moves leitet Ihr durch verschiedene Tastenaktionen ein. Mit A springt Ihr ab, B dient für Salti, und mit C wird das Board gehalten. Mit L und R dreht Ihr Euch um die eigene Achse. Jeder vollendete Trick wird abhängig vom Schwierigkeitsgrad mit Punkten belohnt. Besonders hohe Wertungen erreicht Ihr durch Kombinationen: Für einen Überschlag mit vierfacher Drehung gibt's z.B. über 500 Punkte. Wer auf einer Strecke eine Bestleistung in einer der beiden Kategorien hinzaubert, darf als Belohnung einen neuen Brettkünstler oder eine Geheimstrecke anwählen. Unter anderem warten ein tätowierter, klatzköpfiger Angeber und ein graues Alien auf den Einsatz. Zu den sieben Kursen gehören drei Extremstrecken mit steilen Abfahrten und dichtbewachsenen Wäldern, eine alpine Ab-

fahrtsstrecke und eine Halfpipe. Als besonderes Schmankerl dürfen sich erfolgreiche Athleten z.B. auf eine rasende Abfahrt durch einen Asteroidengürtel freuen. Die fünf besten Zeiten und Punktzahlen für jeden Kurs werden intern gespeichert, außerdem blendet das Programm auf Wunsch auch einen Ghost-Rider als Konkurrent ein. rz



Sega gibt regelmäßig eindrucksvolle Lebenszeichen von sich. **Steep Slope Sliders** spielt sich um einiges flüssiger und steuert sich besser als Sonys **Cool Boarders 2**, das wir in der Ausgabe 2/98 test-

ten. Euer Snowboarder läßt sich gefühlvoll und genau an allen Hindernissen vorbeilotsen, nur die Kollisionsabfrage zeigt einige Schwächen. Wenn Ihr z.B. an einem der Wertungstore im Alpine-Kurs hängenbleibt, kommt Ihr völlig zum Stillstand, eigentlich sollte es Euch nur kurz abbremsen und vielleicht etwas aus dem Gleichgewicht bringen, denn das Tor ist schließlich nicht aus Beton. Optisch bietet **Steep Slope Sliders** stimmungsvolle Winterlandschaften, schnelles, flüssiges Scrolling, an einigen Stellen vermisst man allerdings Transparenz-Effekte, wie man sie

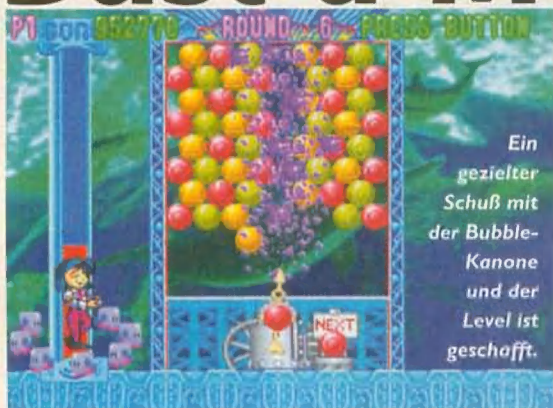
von der PlayStation gewohnt ist. Die größte Schwäche von Segas Snowboard-Game, der Schwierigkeitsgrad, kostet das Spiel leider den Classic. Nach nur einem Nachmittag hielt ich alle Bestleistungen und hatte alle Bonusfahrer erkämpft. Ob die reine Rekordjagd als Motivation ausreicht, um Sliders öfters zu spielen, muß jeder für sich selbst entscheiden.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	SnowBoard-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Intern, 69 Blöcke
Features:	Replay
Schwierigkeitsgrad:	3
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	72%
Musik:	65%
Soundeffekte:	61%

Spielspaß: **74%**

Bust-a-Move 3



Ein gezielter Schuß mit der Bubble-Kanone und der Level ist geschafft.

schießt. Dort warten bereits eine Anzahl von Blasen darauf, nach unten befördert zu werden. Durch gezielte Schüsse müßt Ihr nun versuchen, die Kugelgebilde mit gleichfarbigen Bubbles verschwinden zu lassen. Schüsse an die Bande lassen Eure Farbkugeln nach dem altbewährten Billardprinzip im entsprechenden Winkel wieder abprallen. Mit diesem kleinen Trick werden auch die unzugänglichsten Stellen der Bläschentrauben erreicht. ws

Nach zwei **Bust-a-Move**-Ausflügen macht sich Klein-Bubby mit seinem Kumpel Bobby wieder auf zu neuen Tüftel-Abenteuern. Als Verstärkung haben die beiden Baby-Dra-chen acht verschiedene Knobbel-Freunde mitgebracht, die sich vor allem im Zwei-Spieler-Modus durch neckische Zuschiebe-Mitbring-ein unterscheiden. Ansonsten hat sich nicht viel geändert: Am unteren Bildschirmrand ist eine Seifenblasenkanone positioniert, mit der Ihr mittels Richtungspeil verschiedenfarbige Blasen an die langsam herabstürzende Bubble-Front



Trotz der großen Ähnlichkeit zu allen Vorgängern: **Bust-a-Move 3** ist eine echte Herausforderung für jeden Tüftel-freaks. Denn jede Puzzle-Aufgabe läßt sich lösen, meist ist es nur eine Frage des Timings

im Einklang mit guter Kombinationsgabe. Alle Level sind meist mit wenigen, aber gut gezielten Schüssen zu knacken. Dank des einstellbaren und trotzdem moderat ansteigenden Schwierigkeitsgrades wird vom Hardcore-Puzzler bis zum

Einsteiger jeder bestens bedient und fühlt sich zu keinem Zeitpunkt über- oder unterfordert. **Bust-a-Move 3** ist für mich der Vorzeigevertreter eines modernen, liebevollen Denkspiels, das seine klassischen Wurzeln nicht verbergen kann. **Bust-a-Move 3**-Neueinsteiger dürfen unbekümmert zugreifen. Besitzer einer älteren Vorgängerversion (auch unter **Puzzle Bobble** bekannt) sollten sich die Investition gut überlegen.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Denkspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Taito
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	40%
Musik:	62%
Soundeffekte:	35%

Spielspaß: **85%**

Enemy Zero

Irgendwo im tiefen Weltraum ist ein schwerer Raumfrachter auf seinem beschwerlichen Weg zur Erde. Plötzlich schallt ein unerträglicher Alarm-Ton durch die düsteren Korridor-Gänge. Der Auslöser ist schnell ausfindig gemacht: Eine häßliche Alien-Rasse hat sich an Bord eingenistet und treibt fortan sein grausiges Unwesen. Ein Teil der Mannschaft wurde bereits blutig dahingerafft ohne gegen die Eindringlinge etwas bewirken zu können. Ihr schlüpft in die Rolle von Pilotin Lara, die nach dem Erwachen aus ihrem Tiefschlaf, sich mit den Aliens herumschlagen darf. Auf echtzeitberechneten 3D-Gängen erforscht Ihr zahlreiche Render-Räume, untersucht sie, nehmt Gegenstände auf oder plaudert via Video-Phone mit überlebenden Besatzungsmitgliedern. Mit ständiger Angst im Nacken durchwandert Ihr zahlreiche Stationsgänge des mehrstöckigen Kreuzers, um alle ungebetenen Gäste auszurotten. Nebenbei gibt es viele andere Dinge zu erledigen: Für verschlossene Räume müßt Ihr Zugangscodes finden oder sammelt hilfreiches High-Tech-Spielzeug ein. Doch ständig ist Vorsicht geboten, es verfolgt Euch ein erbarmungslose Alien-Rasse, die ohne Vorwarnung zuschlägt. ws



Sobald Ihr einen Raum betretet, wird eine hübsche Render-Kulisse von CD geladen.



Die **Enemy Zero**-Entwickler verlassen sich auf ein düsteres Story-Ambiente. Hier wandern wir durch einen 3D-Korridor.



Hervorragend inszenierte Render-Filmchen auf drei prall gefüllten CD's verteilt, lassen uns auf ein grandioses Action-Adventure Spiel hoffen. Doch unmittelbar, nachdem die Alien-Hatz richtig in Schwung kam, folgte zugleich der erste Dämpfer. Die monotone 3D-Grafik (alle Render-Kulissen mal außer acht gelassen) ist selbst für hartgesottene Adventure-Fans eine Tortour. Die Entwickler verlassen sich mehr auf ihre spannende Story, die im Endeffekt wirklich den einzigen Anreiz bietet, die drei Silberscheiben etwas länger im Gerät verweilen zu lassen. Das gewisse „Aliens“-Kribbeln kommt aber erst dann auf, wenn einem das Monstervieh auf den Fersen hängt. Jetzt heißt es: „Schnell handeln“, um den richtigen Fluchtweg zu finden, bevor man schmatzend verspeist wird. Ansonsten schleicht sich gähnende Langeweile ein.

WERTUNG

System:	Saturn
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	3 CD's
Hersteller:	Sega/Warp
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	73%
Musik:	74%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß: **64%**

Ausgabe Nr. 9278 erscheint am
21. Januar

Yoshi's Story

Allen Nintendo 64-Fans wird in der nächsten Ausgabe angesichts dieser Grafik-Aussichten das Wasser im Mund zusammenlaufen. Wenn Nintendo eine Hüpfspiel-Fortsetzung plant, darf die Fangemeinde mehr als neugierig sein. Wir präsentieren Euch in einem ausführlichen Preview das neueste Jump'n'Run-Meisterwerk, direkt aus Miyamotos edlen Design-Stube.

Metal Gear Solid

Im Preview-Teil erwartet Euch noch ein hochkarätiger Titel. Glänzende 3D-Kulissen, atemberaubende Polygon-Figuren und ein packendes Adventure-Ambiente: Konamis **Metal Gear Solid** verspricht eines der heißesten PlayStation-Spiele des kommenden Jahres zu werden. Tet konnte in Japan erstmals eine spielbare Version antesten und teilt uns seine ersten "Live"-Eindrücke mit.

Earthworm Jim 3D

Shyns Kult-Wurm bereitet sich auf sein erstes dreidimensionales PlayStation-Abenteuer vor. Wir begleiten Jimbo bei seinem Debüt-Streifzug durch eine paradiesische 3D-Welt, die wurm-typisch mit völlig durchgeknallten Polygon-Gegnern vollgestopft ist. Besonders gespannt dürft Ihr auf die neuen Talente und Verteidigungsmethoden des einstigen 16 Bit-Helden sein.



In diesem Sinne: "Prost Neujahr!"
von Earthworm Jim und der VG-Crew!

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Redaktionelle Leitung: Robert Zengerle (rz), Patricia Beischl (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karel (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws)
Redaktionsassistent: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müs-

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/99115-0, Fax: 089/99115499
über CompuServe (go magna oder 74431.613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

sen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Maren Hengst
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Neverhood
Anzeigenleitung: Alan Markovic

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/99115-305, Fax: 089/99115-222

Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (315)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS - Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenen (341)
International Account Manager: Emma Karpfinger (089/4613-362, Fax 089/4613-775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Inc. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH,

Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementspreis: öS 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,

CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,

Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,
Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Gaub

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

Anschrift des Verlages:

DMV Verlag

Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen

Telefon 089/99115-0, Telefax 089/99115-199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1997 DMV Verlag GmbH & Co.KG





THEO KRANZ VERSAND

**DER
VERSANDSPEZIALIST***

& LÄDEN
**Zusätzliche Weihnachts-Bestell Hotlines:
0931 571601 oder 0931 354520**

 *AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-
SPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE
IN NÜRNBERG

Form: Sie unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten) gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an: Versand per NN (DM 6,-) zzgl. Nachnahmegebühr. Bei Post (nur Euroschek) DM 4,-. Versand und Läden: Preisänderungen vorbehalten. UPS DM 8,-. zzgl. NN-Gebühr.

Playstation

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
SOLANGE VORRAT REICHT	
SONY PLAYSTATION INKL.	299,-
OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENNKAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)	119,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
HYPER BLASTER PISTOLE	59,-
ABE'S ODYSSEY - ODDWORLD	89,-
ACK COMBAT 2 (NOV)	89,-
ACTUA SOCCER 2	89,-
ACTUA TENNIS	89,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	84,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
AUTO DESTRUCT (DEZ)	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BADJOHNS FLUCH 2	89,-
BEAST	84,-
BROKEN HELIX (JAN)	99,-
BUG RIDERS	84,-
BUSHIDO BLADE (JAN)	109,-
BUST A MOVE 3 (JAN)	59,-
CART INDY CAR (DEZ)	89,-
CASTLEVANIA	94,-
CLOCK TOWER (JAN)	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2	99,-
COOL BOARDERS 2 (JAN)	109,-
COURIER CRISIS	89,-
CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)	89,-
CROC	89,-
CRITICAL DEPTH (DEZ)	79,-
DEATHTRAP DUNGEON (JAN)	89,-
DEVIL'S DECEPTION	84,-
DISCWORLD 2	89,-
DREAMS (JAN)	89,-
DYNASTY WARRIORS	89,-
EVERYBODY'S GOLF (DEZ)	79,-
EXPLOSIVE RACING	89,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FELONY 11/79	99,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER	79,-
G-POLICE	109,-
GRAND THEFT AUTO (DEZ)	89,-
HEAVEN'S GATE	79,-
HERC'S ADVENTURE	89,-

HERCULES	89,-
JERSEY DEVIL	94,-
MADDEN NFL '98	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MAXIMUM FORCE	89,-
MONOPOLY	84,-
MICRO MACHINES V3	79,-
MOTO RACER	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	79,-
MYST 2 - RIVEN (JAN)	94,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY 98	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (DEZ)	84,-
NIGHTMARE CREATURES (JAN)	89,-
NUTCRACKER STRIKE	89,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2	84,-
PANZER GENERAL 2	89,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PIRATES 3D (DEZ)	89,-
POWER SOCCER 2 (DEZ)	89,-
POWERSLIDE	89,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RAPID RACER	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RISKO	84,-
ROCK N ROLL RACING 2 (DEZ)	89,-
ROSCOE MCQUEEN	89,-
SIGN OF THE SUN (FEB)	84,-
SHADOW MASTER (DEZ)	89,-
SKULL MONKEYS (JAN)	89,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMPIONS	94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
THEME HOSPITAL (JAN)	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	139,-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	99,-
TOMB RAIDER 2	94,-
SPIELEBERAT. TOMB RAIDER 2 ORIG.	19,95
UBIK (JAN)	99,-
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
VS. (VERSUS) (JAN)	99,-
WARCAPAD	89,-
WRECKING CREW (JAN)	99,-
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM (DEZ)	84,-
YOUNGBLOOD (JAN)	99,-
Z (DEZ)	79,-

SEGA SATURN

ACTUA GOLF	14,-
ALONE IN THE DARK 2	19,-
BAKU BAKU ANIMAL	49,-
BATTLE STATIONS	49,-
D	14,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	29,-
HARDCORE 4X4	49,-
IRONMAN X/O MANOWAR	14,-
MYSTARIA	49,-
NBA JAM EXTREME	39,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,-
PANZER DRAGON 2	59,-
PARODIUS DELUXE	39,-
PRIMAL RAGE	39,-
ROAD RASH	39,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	39,-
SOVIET STRIKE	39,-
STORY OF THOR 2	39,-

SEGA SATURN

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TUR.	39,-
SWAGMAN	59,-
TOMB RAIDER	69,-
VIRTUA FIGHTER 2	49,-
WWF IN YOUR HOUSE	29,-

PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
EXHUMED	59,-
GREMLIN'S ACTUA SOCC. - PLA.	44,-
INT. TRACK AND FIELD - PLAT.	44,-
NHL 97	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SOVIET STRIKE PLATINUM (JAN)	49,-
TIGER SHARK	69,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49,-
TUNNEL B1	29,-
WORMS - PLATINUM	44,-

SEGA SATURN

SEGA SATURN MAXI SET	299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO- CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SOVIET STRIKE	
MEGA SET	333,-
WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
LENNKAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)	119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ASSAULT RIGS	69,-
ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (JAN)	99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BUST A MOVE 3	84,-
CROC (DEZ)	89,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	109,-
FIFA 98-WM-QUALIFIKATION (DEZ)	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FORAMULA KARTS	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
LAST IRONX	89,-
MADDEN NFL '98	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
NASCAR '98 (DEZ)	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION 98 (DEZ)	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL '98 (DEZ)	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA TOURING CAR	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
STEEP SLOPE SLIDERS (JAN)	94,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-
TETRIS PLUS	79,-
WARCRAFT II	89,-
WINTER HEAT (JAN)	99,-
WORLDWIDE SOCCER 198	89,-
Z	99,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-SCART-KABEL	
CONTROL PAD ORIG. VER. FARBEN 54,-	
MADCATZ LENKAD NEW VERS.	149,-
INKL. PEDALEN, MEMORY CARD- EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION	
GAMEBUSTER	109,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL	69,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	79,-
MEMORY CARD 5 MEG	39,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBER MAN 64	89,-
CHAMELEON TWIST (DEZ)	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
DARK RIFT	134,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	139,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKAT. (DEZ)	134,-
FLIGHT POSITION 64	139,-
GOEMON (JAN)	149,-
HENX 64	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBOGHINI 64 (DEZ)	139,-
LYLAT WARS - RUMBLE PAK	139,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,-
NAGANO WINTER OLYMP. (JAN)	144,-
NBA PRO '98 (JAN)	139,-
NFL QUARTERBACK CLUB 98	139,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	129,-
WCW VS NWO: WORLD TOUR	139,-



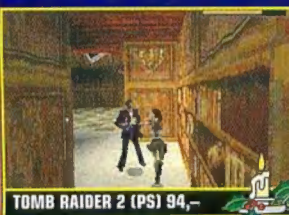
Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:**
**TEL: 0049
85 17 37 77**

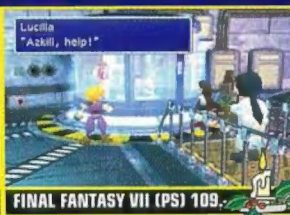
DM 7,50; PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

0931 35 45 222

oder 0180 5211844
ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

 Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30
Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag
unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten
Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von drei
lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei.
Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice:
und bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar,
zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die
nachlieferung erfolgt portofrei. Sie können auch
unser kostenloses Preislisten-Magazin mit
Ankern (3 DM), adressiertem Rückumschlag
fordern. Bestellannahme bis 20 Uhr.


TOMB RAIDER 2 (PS) 94,-



FINAL FANTASY VII (PS) 109,-



COM & CONQUER 2 (PS) 99,-



FIFA 98 PS/SAT 89,- NG4 134,-

SHADOWMASTER

ERLEBEN SIE EIN APOKALYPTISCHES INFERNO



16 ABSCHNITTE MIT ATEMLOSER DAUER-ACTION

ACHT AUFRÜSTBARE WAFFENSYSTEME

SPEKTAKULÄRE LICHT- UND EXPLOSIONEFFEKTE

TAUSENDE VON PHANTASTISCHEN ALIEN-GEGNERN IN 3D